Österreich: 48 ÖS Schweiz: 5,80 Sfr Luxemburg: 140 LFR

FUN GENERATION

5•96
Mai 1996
5,80 DM

Das Videospiel-Magazin der nexten Generation

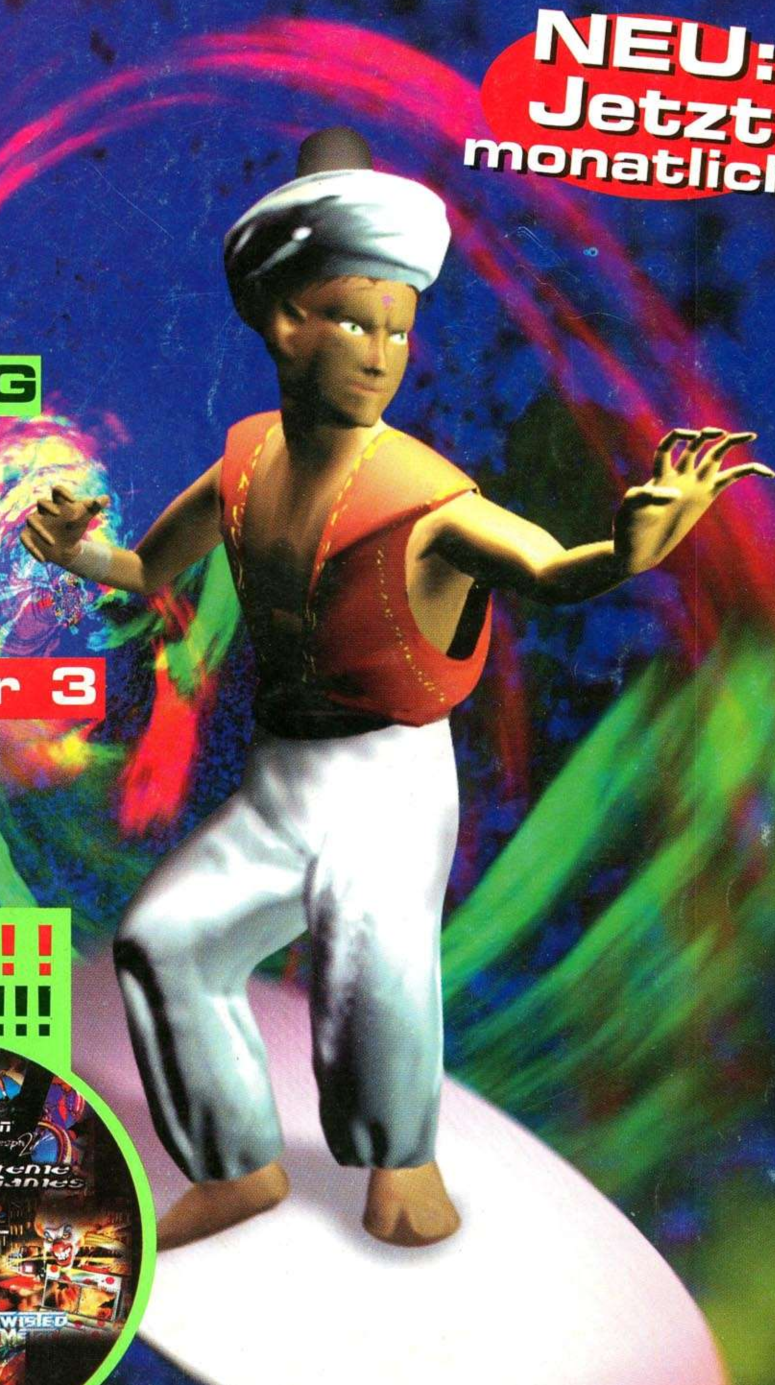
FUN GENERATION 5,80 DM
3DO • ATARI • NINTENDO • SEGA • SNK • SONY

NEU: Jetzt monatlich!

Coin-op-Special
Automaten von heute - Spielehits von morgen

Super Mario RPG
Innovatives Rollenspiel für Super Nintendo

Wing Commander 3
Brillante Space Opera auf der PlayStation



!!!KOSTENLOS!!!
PSX-CD GIVE AWAY!!!
Spielbare Demos für SONY-PSX:
- Mickey's Wild Adventure
- Total NBA'96
- ESPN Extreme Games
- Warhawk
- Twisted Metal

+ 5 Appetizer auf brandneue Software für die SONY PlayStation

COUPON IM HEFT



NINTENDO 64
Acclaim enthüllt
Turok - The Dinosaur Hunter



NUR 0,2 % ALLER MENSCHEN WOLLEN WIEDER IN DIE ZONE.



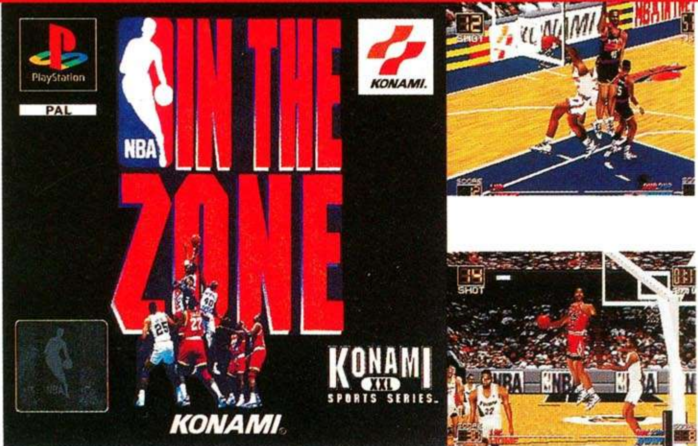
BEI NBA IN THE ZONE WOLLEN ALLE HIN.



WELCOME IN THE ZONE.

KONAMI goes XXL! Mit Sport-Titeln, die Power machen. Neuestes Spektakel: NBA In the Zone, das erste Basketballspiel für die Playstation. 32 Bit und 8-Spieler-Modus lassen Deine Konsole heißlaufen. Im **„technisch und optisch besten Next-Generation-Sportspiel"** (Maniac 3/96) erlebst Du hyperrealistische Animationen, harte Action und rasante Spielzüge. Natürlich in 3D und mit irren Kameraperspektiven. Ab in die Zone – Slam it!



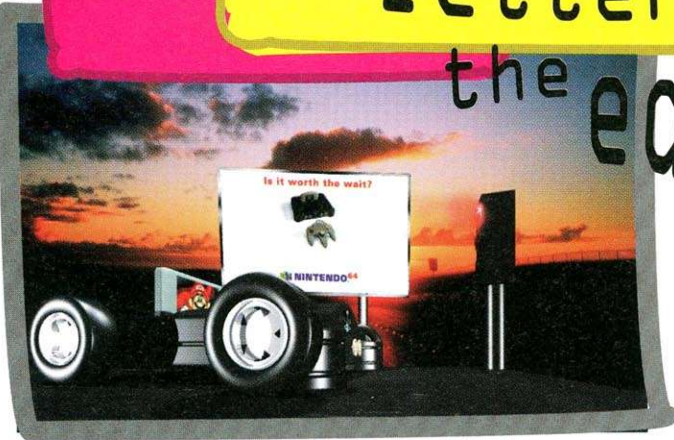




KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt



...a letter from the editor



Liebe Leser,

Was haßt der moderne Mensch mehr als Warten? Ein Stau auf der Autobahn läßt die Stimmung auf den Nullpunkt sinken. Die wenigsten gehen noch ein zweites Mal in ein Restaurant, in dem das Essen erst nach Stunden serviert wurde, und sollten es die Öffentlich-Rechtlichen mal geregelt bekommen, einen Top-Film parallel zu den Privaten zu senden, switcht die Mehrheit zu dem Werbeblock-freien Angebot. Eine gewisse Zeit des Ausharrens geht ja auch noch an, doch inzwischen sprengt Nintendo mit ihrer „Eines-schönen-Tages-werdet-Ihr-das-Licht-sehen"-Konsole alle Dimensionen, und der Effekt des gespannten Entgegenfieberns schlägt in Frustration um. Wieder einmal wurde der Japan-Release um zwei Monate verschoben, und die wirklich nicht zu beneidenden Nintendo-Sprecher aus Großostheim winden sich wegen der lustigen „Wann-wird-er-kommen?"-Fragen, denn, man soll es nicht glauben, sie wissen noch nicht einmal den ungefair präzisen Zeitpunkt eines Deutschland-Releases.

„There´s a devil waiting outside your door (How much longer?)" (Nick Cave)

Im Gegensatz dazu etablieren sich die 32-Bit-Konsolen immer mehr auf dem Markt, und mit dem angekündigten FIA Formel 1-Spiel von Psygnosis oder Krachern wie Sega Rally oder Virtua Fighter 2 wird mühelos immer mehr Land erobert. Es sollte schon was ganz besonderes sein, was uns, hoffentlich noch vor dem Sankt Nimmerleinstag, ins Haus steht, sonst wird in ein paar Jahren ein kleiner Junge seinen Papi, der vor der PlayStation 128-Bit sitzt, fragen: „Du, wer ist Mario?" und als Antwort bekommen: „Was weiß ich, vielleicht der Wurstverkäufer aus dem Edika-Markt?".

Wir hingegen lassen Euch nicht länger warten, die FUN GENERATION erscheint von nun an monatlich. In dieser Ausgabe haben wir ausnahmsweise die Kurzerwähnung von Software-Neuigkeiten in viele hochinteressante Previews und Work-In-Progress-Stories umgewandelt, die aufgrund ihres Umfangs bessere Eindrücke von den Spielen vermitteln. Zudem halten sich die Firmen mit Vorab-Infos bis zur ECTS bzw. E3 sehr zurück, um die Spannung bis zu diesen Veranstaltungen zu steigern, ein Umstand, durch den die Rubrik guten Gewissens kurzzeitig auf Eis gelegt werden konnte.

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN
Chefredakteur

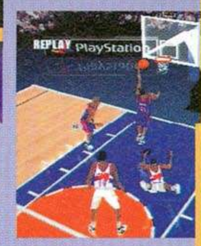






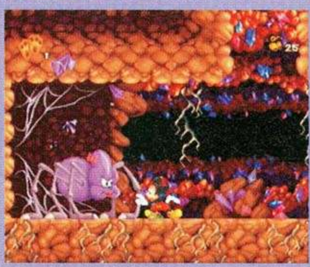


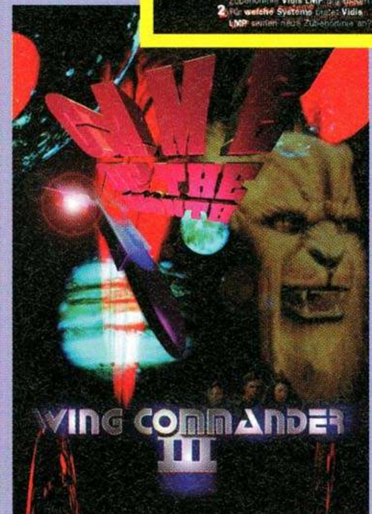


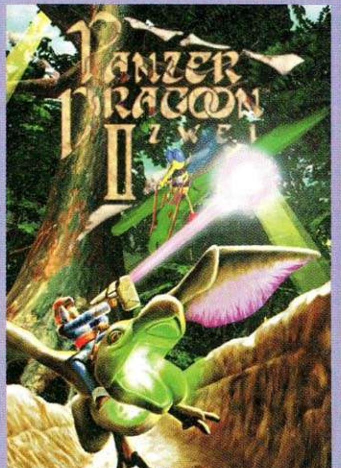









Wing Commander III


Panzer Dragoon II Zwei













FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

40-90 SpieleTests

Softwear



Der Standpunkt: Morgan der Mystische meditiert auf einer magischen Mantra, von Kopf bis Fuß ein Dandy in seinem **knitterigen Krepp-Shirt** (Karma Pyjamas, DM 126,50) und **Blazer mit Liegestuhlmuster** (An Englishman Abroad, DM 639,-), während seine frei schwebenden Beine von einer klassischen **Tarquin-Röhrenkordhose** umschmeichelt werden.

Die Inspiration: Magic Carpet, **Bullfrogs** preisgekröntes, strategiebetontes persisches **Phantasie-Abenteuer** für die **PlayStation**. Häufen Sie ein riesiges **Arsenal** mächtiger **Zaubersprüche** an, und bekämpfen Sie **Monsterhorden**, die alles andere als cool sind. Es liegt in Ihrer Hand, zu verhindern, daß der **Kosmos im Chaos** versinkt.

Magie pur.

BULLFROG



„We love shooting games"



1. Weshalb kann man die **FUN GENERATION** denn um Himmel-nee-Herr-Gott-nochmal (verzeiht mir diesen Ausdruck spontaner emotionaler Schwäche) nicht abonnieren? ICH WILL EIN ABO!

2. Weshalb ist die Sony Games-Hotline derart unfreundlich und gibt einem keine Auskunft über Third Party-Spiele? Man kann doch nicht tausend Firmen, die vielleicht noch nicht einmal über eine Deutschland-Niederlassung verfügen, mit seinen Problemen nerven?

Als Überleitung auf die dritte Frage: Ich höre mir gerade nebenbei über meine HiFi-Anlage die Krazy Ivan-CD an. Track 5, 24 Poles von Cold Storage, ist übrigens nur eine Variante von „Tentative" aus wipEout. Hört sich ziemlich genial an! Die anderen Titel klingen auch ziemlich wipEout-verdächtig... He! ... Das ist doch... Eh! ... (...)

3. Weshalb befindet sich die Krazy Ivan-CD in einer mit „1 Disc" beschrifteten Doppel-CD-Box? Ist eine Mission CD geplant? (...)

4. Ich habe gelesen, daß Parodius Deluxe Pack insgesamt 17 Level hat. Ich komme allerdings mit Parodius 1 Non-Sense Fantasy (elf Level) und Parodius 2 Fantastic Journey (sechs Level + Moai-Level + Special-Level) auf 19! Oder?

Anm. d. Videospiel-Junkies: MEHR! MEHR! Gebt mir einen DRITTEN TEIL! Ich WILL es!

P.S. Eine Bitte: Ich suche noch das letzte Paßwort zu WarHawk! Ich möchte soooo gerne den Storm-Level sehen! BITTE!

Alexander Buchta, Erfurt



*1. Schon in der letzten Ausgabe haben wir Abos angeboten. Bisher konnte man **FUN GENERATION** nicht abonnieren, weil wir uns in einer Testphase befanden, die wir sehr erfolgreich abgeschlossen haben. In Zukunft sind wir ein monatlich erscheinendes Magazin und somit auch frei Haus zu haben.*

2. Third Party-Titel sind keine in-house-Produkte von Sony Computer Entertainment, deshalb muß man sich leider mit Fragen dazu direkt an den jeweiligen Hersteller wenden.

3. Ein Grund für Doppel-CDs ist, daß die PlayStation-Hüllen nicht in ausreichender Stückzahl produziert wurden, deshalb greift man auf diese Variante zurück. Eine Mission-CD ist nicht geplant.

*4. Korrekt, nur haben wir Parodius Deluxe Pack lediglich im Rahmen des Next Generation-Specials in **FUN GENERATION** 6/95 vorgestellt. Von einer Levelanzahl war dort nicht die Rede. Hmmm, was soll uns das jetzt sagen, und weshalb haben wir diese Frage dann überhaupt beantwortet?*

*Anm. d. Red.: Ein dritter Teil ist bislang nur auf dem Super Nintendo erschienen (Review in **FUN GENERATION** 3/96). Konami veröffentlichte aber am 22. März die Saturn-Version von Gradius Deluxe Pack (Gradius 1-2) auf dem japanischen Markt, die wir in der nächsten Ausgabe vorstellen. Eine PlayStation-Version soll etwas später folgen.*

P.S.Quadrat, Kreis, Dreieck, Quadrat, Kreis, X, X, Dreieck.

„Neo Geo-contra?"

Ist Euch eigentlich schon mal aufgefallen, daß Ihr noch kein einziges Neo Geo-Spiel getestet habt, obwohl Ihr auf der Titelseite mit SNK werbt? Spiele sind ja wohl genug seit der ersten Ausgabe für das Neo Geo erschienen. Wenn Ihr mir jetzt mit dem dämlichen Argument kommt, daß das Neo Geo ein Exot ist und es eh niemand in Deutschland besitzt, warum steht dann SNK auf der Titelseite, wenn Ihr die Spiele dafür nicht testen wollt? Von der Next Generation halte ich noch nicht viel, da mich höchstens fünf Titel auf PSX oder Saturn interessieren und ich auch schon genug davon gesehen habe (Viewpoint auf der PSX war wirklich lachhaft). Wenn ich mir so manche Spiele auf dem Neo Geo anschaue und die neuen wie Art of Fighting 3 oder Fatal Fury Real Bout noch dazu nehme, brauche ich wirklich keine Next Generation, da reicht mir mein sechs Jahre altes Neo Geo und mein SNES. Leider wird dann auch bei diesen beiden Titeln über Ruckel- und Flackereffekte berichtet, die im Spiel gar nicht vorkommen. Bei anderen Spielen für PSX und Saturn hingegen werden tatsächliche Ruckel- und Flackeranfälle wohlweislich verschwiegen (z.B. Viewpoint, In The Hunt, Parodius usw.). Ihr seid da noch die Ausnahme. (...) Ich finde es jedenfalls toll, was man aus dem Neo Geo noch alles 'rausholen kann, obwohl es angeblich schon veraltet ist. Dabei scheinen die Meisten zu vergessen, daß es auf dem Neo Geo nur Spielautomaten (Arcade Games) gibt und daß auf der PSX und dem Saturn leider noch keine echten 1:1-Automatenumsetzungen erschienen sind (weil technisch nicht machbar!!!). Jeder, der etwas anderes behauptet, will doch nicht ernstgenommen werden, oder?

Andreas Pohler, Sulingen



Pulstar und King Of Fighters '95 erreichten uns, bevor unsere Leserumfrage endgültig ausgewertet war, deshalb haben wir auf einen Test verzichtet. Die Ergebnisse waren für Neo Geo- (und Jaguar-) Besitzer letztlich ziemlich niederschmetternd, stellten beide Kon-

solen doch die Schlußlichter dar. Nichtsdestotrotz haben wir uns dazu entschlossen mit der Ausgabe 1/96 im Rahmen des Leserinteresses auch Atari-Titel vorzustellen, und Fatal Fury Real Bout stellt unser Neo Geo CD-"Debüt" dar. ***FUN GENERATION*** *wird nicht jeden Neo Geo CD-Titel vorstellen, sondern sich die vielversprechendsten herauspicken. Zu dem Thema 1:1 Coin-op Konvertierungen nur so viel: in Namcos System 11-Boards schlummern nichts anderes als PlayStations. Automatengetreue Umsetzungen von System 11-Boards wie Tekken oder Tekken 2 (vgl. Coin-op-Special) stellen die PlayStation also vor keine größeren Probleme, und Segas „The big three", Virtua Cop, Virtua Fighter 2 und Sega Rally sind ohne spielerische Abstriche auf dem Saturn erschienen.*

„Preisfrage"

1. Kann die PlayStation technisch gesehen mit dem Nintendo 64 mithalten?

2. Wann ist damit zu rechnen, daß der Preis der PlayStation unter 500 DM fällt?

3. Ist schon bekannt, ob es einen Nachfolger für die PlayStation geben wird?

4. Was kann man vom 3DO-Nachfolger erwarten?

5. Wenn man sich die Preise von Super Nintendo-Spielen vor Augen hält (immerhin ca. 150 DM), sind die N64-Module dann nicht zu teuer?

Jan Matthies, Taufkirchen

FG™ *1. Guten Gewissens kann man diese Frage nicht beantworten. Die Demos, die auf der Shoshinkai-Messe in Japan zu bestaunen waren, ließen auf enorme Leistungsfähigkeit schließen, jedoch kann nur ein genauer Test der ausgelieferten Konsole und Software für den Endkunden verläßliche Antworten geben.*

2. Sony und Sega befinden sich im Preiskrieg. Der Saturn wird für 499 DM angeboten; es ist nur eine Frage der Zeit, bis Sony ebenfalls offiziell die 500 DM-Grenze unterschreitet. Verschiedene Händler (auch in den Anzeigen in der ***FUN GENERATION****) verkaufen das Gerät schon für 499 DM bis 549 DM.*

3. Es existieren nur Gerüchte über einen PlayStation-Nachfolger, eine offizielle Ankündigung gibt es nicht. Man munkelt aber von einer abwärtskompatiblen 64-Bit-Konsole mit mehr RAM-Speicher und DVD-Tauglichkeit.

4. Seit sich Matsushita die Rechte daran gesichert hat, wird das Gerät sicherlich deutlich mehr Chancen im Markt haben als das jetzige 3DO. Daß die Hardware einen durchaus vielversprechenden Eindruck macht, zeigt nicht zuletzt die Tatsache, daß auch LG Electronics und Sega Interesse daran gezeigt hatten sie zu lizensieren, aber letztlich Matsushita den Zuschlag bekommen hat (vgl. Backstage-Teil).

5. Im Vergleich zu CD-Titeln sind dies natürlich gesalzene Preise, ROMs sind teuer und dies spiegelt sich im Endpreis wieder. Laut Nintendo of America sollen sich die Preise für N64-Cartridges auf einem ähnlichen Niveau bewegen wie zur Zeit neu auf den Markt kommende SNES-Module. Weitere Sony-Gerüchte besagen, daß parallel zum deutschen N64-Release die PlayStation-Titel noch günstiger angeboten werden sollen. Dann ist das Mißverhältnis natürlich noch krasser.





„Entscheidungshilfe"

1. Worin liegt der Unterschied zwischen Sonys Standard-Scartkabel und dem RGB-Scartkabel von Fire?

2. Ist abzusehen, ob Tekken, Ridge Racer oder ähnliche Spiele fürs Nintendo 64 erscheinen werden?

3. Ich besitze einen Fernseher mit AV-, Euro-AV- und S-VHS-Anschluß; welche Anschlußmöglichkeit ist bei der PlayStation in Sachen Bildqualität vorzuziehen?

4. Würdet Ihr mir mehr zur PlayStation oder zum Nintendo 64 raten?

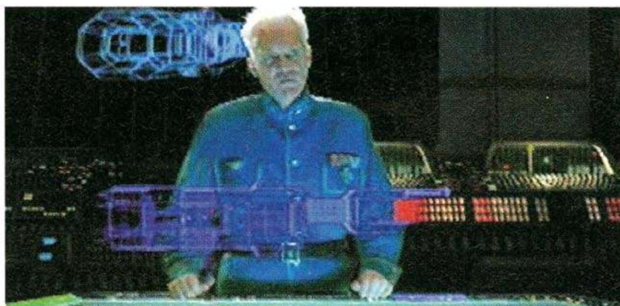
Robert Scholz, Mainz

FG™ *1. Beide Kabel stellen ein vollwertiges RGB-Signal zur Verfügung. Der Preis für das Fire-Kabel ist aber mit 39 DM ungemein günstiger.*

2. Tekken und Ridge Racer sind Produkte, die als Videospiel exklusiv für die PlayStation umgesetzt wurden, und Namco zählt (noch) nicht zu Nintendos Dream Team. Ähnliche Spiele wird es sicherlich geben, bisher kann man jedoch nur die angekündigten Titel anführen, von denen keines große spielerische Ähnlichkeiten zu Tekken oder Ridge Racer aufweist: das schwer indexgefährdete Killer Instinct 2, eine Ultimate-Variante von Williams' hinlänglich bekanntem Prügelspiel und Cruis'n USA.

3. Die PAL-Version wurde leider im Gegensatz zur japanischen Variante nicht mit einem S-VHS-Ausgang versehen. Die beste Qualität erreicht man mit einem RGB-Kabel, das am Euro-AV-Anschluß eingesteckt wird. Allerdings muß der Fernseher RGB-tauglich sein.

4. Standardantwort: Wer heute spielen möchte, sollte PlayStation oder Saturn oder 3DO kaufen. Ist etwas Geduld (bei Nintendo ein höchst dehnbarer Begriff) vorhanden, heißt es abwarten, was das N64 wirklich zu leisten imstande ist.



„CD-Dilemma"

1. Gibt es vielleicht ein paar geheime Cheats zu Goal Storm für die PlayStation?

2. Wie steht es um die Zukunft von Sony? Immerhin benötigt man für NovaStorm schon zwei CDs, und Wing Commander IV soll sechs CDs umfassen.

3. Weshalb veröffentlicht Sony keinen Adapter für Video CDs?

4. Wie läßt sich in der PlayStation-Version von Street Fighter Alpha die Figur Dan anwählen? Jaqueline Runkee, Witten

FG: 1. Ein paar gemeine Cheats zu Goal Storm: Osterinsel: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Kreis. Revolving Camera: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Dreieck, Dreieck (beide Cheats im Titelbild eingeben).

2. Hmmm, wie ist diese Frage genau zu verstehen? D und Wing Commander III Heart Of The Tiger, die wir in dieser Ausgabe für die PlayStation vorstellen, verfügen bereits über drei bzw. vier CDs. Der Spieler wird in diesen beiden Titeln aber nicht, wie vielleicht von Dir angenommen, zum CD-Jockey degradiert. Jede CD muß nur ein einziges Mal eingelegt werden. Bei Wing Commander III ist es sogar möglich, gleich mit der vierten CD in das Spiel einzusteigen, ein entsprechender Spielstand auf Memory Card vorausgesetzt. Aufwendige Produktionen wie diese sind einfach nicht auf einer einzigen CD realisierbar, am Verkaufspreis macht sich das aber für den Endkunden nicht bemerkbar.

3. Sonys PlayStation wurde ausschließlich als Videospielsystem konzipiert, Multimedia-Experimente wie Video CD- oder Photo CD-Adapter bleiben deshalb außen vor und sind auch in absehbarer Zukunft nicht geplant.

4. Bewege den Cursor im Charakterauswahl-Bildschirm auf die ?-Box und halte die L2-Taste gedrückt. Die Tastenkombinationen Quadrat, X, Kreis bzw. Kreis, X, Quadrat rufen Dan in roter bzw. grüner Kleidung auf.

In eigener Sache

Bitte habt Verständnis dafür, daß wir schriftliche Anfragen, auch wenn ihnen Rückporto beiliegt, nicht persönlich beantworten können. Auf Fragen allgemeinen Interesses gehen wir im Rahmen unserer Feedback-Rubrik ein.

„Nintendo 64 - the next generation of video gaming"?*

*Peter Main, Executive Vice President Sales and Marketing, Nintendo of America

Ultra 64? Schnee von gestern! Nintendos neue Konsole soll weltweit unter dem Titel „Nintendo 64" erscheinen; in Japan erst am 23. Juni ('96), in den Staaten erst am 30. September, für den europäischen Markt wird „Spätherbst" anvisiert. Drei Titel, Super Mario 64, PilotWings 64 und ein Schachspiel von Seta, Habu Nanakano no Saikyo Habu Shogi, sollen parallel zum Japan-Start veröffentlicht werden, 8 bis 12 Titel bis Ende des Jahres in den Staaten. Gründe für die erneute Verzögerung in der Auslieferung? Laut Nintendo CPU-Lieferschwierigkeiten und das noch nicht fertiggestellte Super Mario-Spiel. Zum 64 DD, dem geplanten beschreibbaren magnetischen Speichermedium: ein 3.75" Diskettenlaufwerk (Medium 64 MByte, Zugriffszeit 150 ms, Datentransferrate 1 MByte/Sek.) soll gegen Ende des Jahres in Japan vorgestellt und zusammen mit einem bzw. zwei MByte zusätzlichem RAM ausgeliefert werden, das im Memory Expansion Slot des Nintendo 64 (N64) sein Zuhause findet. Der Preis des 64 DD-Add ons soll noch unter dem des Grundgerätes liegen. Nintendo beabsichtigt innerhalb des ersten Jahres nach Veröffentlichung in Japan drei Mio. N64-Einheiten an den Mann zu bringen. Zu Nintendo of Americas Dream Team von Third Party-Licensees gesellte sich mittlerweile als vorerst letztes Mitglied offiziell Ocean, deren erstes N64-Produkt eine Umsetzung des Tom Cruise-Movies Mission Impossible sein wird.

Squaresoft wird Nintendo untreu

Squaresoft, einer der langjährigsten und loyalsten Verbündeten von Nintendo, zieht sich aus dem Nintendo-Geschäft zurück. Drei Super Nintendo-RPGs sollen noch bis Ende Mai in Japan erscheinen, weitere Titel sind hingegen nicht mehr geplant, auch nicht für das Nintendo 64. Final Fantasy VII soll als erster Squaresoft CD-ROM-Titel gegen Ende des Jahres für die PlayStation auf sage und schreibe zwei CDs ausgeliefert werden, ein weiteres RPG soll etwas später folgen. Die Final Fantasy-Saga stellte mit 9.1 Millionen verkauften Einheiten Squaresofts zugkräftigste RPG-Serie auf Nintendos 16-Bitter dar. (Screenshots: Final Fantasy VII - PlayStation)

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

>>>NEWSFLASH>>>NEWSFLASH>>>NEWSFLASH>>>NEWSFLASH>>>NEWS

+++ Telstar Electronic Studios veröffentlicht Motive Times Fußballsimulation Onside, Starfighter 3000 (beide für PlayStation und Saturn) und Racquet von den Ex-Jaguar-Entwicklern The Dome (PlayStation). +++ Ocean beteiligt sich bei den deutschen Entwicklern Neon Software. +++ Takara und Taito ziehen sich aus dem Virtual Boy-Geschäft zurück. +++ Philips Media kündigt ihr erstes PlayStation-Spiel an (geplanter Erscheinungstermin in Europa: 4. Quartal). +++ Acclaim beteiligt sich an Pulse Entertainment, den Machern von Iron Helix. +++ Watch out for Bug! Deux in '96! +++ Sega arbeitet an einer Fortsetzung zu Vectorman und an Sonic 3D für das Mega Drive. +++ Acclaim kündigt NBA Jam Extreme für die PlayStation und den Saturn und Iron Man für die PlayStation an, einen vollständig gerenderten Actiontitel, der in Zusammenarbeit mit Capcom entsteht. Umsetzungen von Warner Bros.' Streifen Space Jam mit Michael Jordan und den Looney Tunes stehen ebenfalls in Aussicht. +++ Electronic Arts entwickelt Videospieladaptionen von WildStorm Productions' Gen13 Comic-Serie. +++ Trent Reznor, Frontman von Nine Inch Nails, steuert die Musik zu id Softwares Quake bei. +++ Electronic Arts kauft die Entwickler Manley & Associates auf, die in Zukunft unter dem Titel „Electronic Arts Seattle" firmieren. +++ Videospielveteran Archer MacLean sammelt ein Entwicklungsteam, „Awesome Development", um sich. Erste Projekte für Next Generation-Formate sind für Anfang '97 geplant. +++ Von „Umstrukturierungen", d.h. Personalentlassungen, betroffen: Sega of America, Sega Europe, Digital Pictures, 3DO Europe und Philips Media. +++ Sony Computer Entertainment (SCE) setzt die PlayStation-RPGs Beyond The Beyond und Arc The Lad 1 & 2 für den US-Markt um. Beyond The Beyond soll im Mai auch als PAL-Version erscheinen. +++ Konami arbeitet an Broken Helix, einem 3D-Shoot'em Up im id Software-Stil, an International Track & Field und an zwei RPGs für die PlayStation. +++ SCEs Virtua Cop-Clone Horned Owl soll im Mai unter dem Titel „Gun Law" auf den europäischen Markt kommen. +++ Zork Goes To The Movies: Threshold arbeitet an einer Filmumsetzung der gleichnamigen Adventure-Serie von Activision. +++ Working Designs veröffentlicht Segas RPG Dragon Force in den Staaten. +++ NCS arbeitet an Langrisser III (Warsong 3) für den Saturn (Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Juli). +++

Sony Interactive -back to the roots

Sony Interactive nimmt wieder den Namen an, unter dem die Firma vor der Einverleibung durch Sony Computer Entertainment (SCE) im Mai '93 bekannt war, „Psygnosis". WipEout für den Saturn stellen wir bereits in dieser Ausgabe vor; Destruction Derby, Lemmings 3D und DiscWorld sollen im April erscheinen. Weitere Titel sind ebenfalls im Gespräch.

Ian Hetherington, Jonathan Ellis, Joint Managing Directors Psygnosis:

„Psygnosis wird weiterhin Software für sämtliche Plattformen veröffentlichen, die kommerziell verlockend sind. Unsere Strategie für die Zukunft beinhaltet nicht nur die Sony PlayStation, sondern auch andere Formate und neue interaktive Möglichkeiten."

Namco Paddle - PlayStation

Kuriosum am Rande: eigens für den Breakout-Clone Cutie-Q aus der Namco Museum-Collection kreierte Namco einen passenden Drehregler für den japanischen Markt, der aber für europäische Verhältnisse etwas zu klein geraten ist und darüber hinaus keine Mittenarretierung aufweist. Die weiteren Titel aus Volume 2 der auf auf fünf CDs ausgelegten Serie: das Action-RPG Dragon Buster, der Shooter Xevious, ein Plattformspiel namens Mappy, Grobda, ein Clone des VCS-Oldies Combat mit 99 Leveln, und Gaplus, der dritte Teil aus der Galaga-Serie (Preis für das Paddle: ca. 57 DM). Museum Pieces I soll im April als PAL-Version erscheinen, der zweite Teil etwas später folgen. Testmuster: Flying Arts, Tel. 0208/852589

Sony Multi Tap - PlayStation

Sonys Mehr-Spieler-Adapter für die PlayStation ist nun ebenfalls lieferbar. Mit zwei Multi Taps können sogar bis zu acht Controller angeschlossen werden. Total NBA '96, adidas Power Soccer, NBA Jam Tournament Edition und NBA In The Zone sind die ersten Titel, die den Adapter unterstützen. Testmuster: Sony Computer Entertainment



Mission Stick - Saturn

Sega of America veröffentlichte vor kurzem ihren lange erwarteten Analogstick. Unterstützt wird der Mission Stick bislang von sieben Spielen: Black Fire, Daytona USA, Hang On GP, Panzer Dragoon 1 und 2, Sega Rally und Wing Arms. Sehr solide verarbeitet, per umklappbares Gelenk auch für Linkshänder geeignet, mit eingängigen Feuertasten, einem Schubregler und Dauerfeuer-Funktion für alle Buttons ist der Mission Stick bedenkenlos eine Empfehlung wert. Testmuster: Dynatex, Tel.: 0231/573233



King Of Fighters '95 im Twin Advanced ROM System - Saturn

Die erste von bisher drei geplanten SNK-Umsetzungen für den Sega Saturn, The King Of Fighters '95, soll in Kombination aus CD-ROM und Modul ausgeliefert werden. Hintergrundgrafiken, Musik und weitere Spieldaten werden von CD eingespielt, die 20 Charaktere in ein 16 MBit-Add-on-Modul gepreßt (Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 28. März).

Neues 32-Bit-Handheld von Nintendo?

Spekulationen über einen farbigen Game Boy sind so alt wie der Game Boy selbst. Nichtsdestotrotz verdichten sich derzeit Gerüchte, daß Nintendo an einem neuen 32-Bit-Handheld arbeitet. Kern des neuen Portables soll ein 32-Bit-RISC-Prozessor mit eingeschränkten Zoom- und Rotierfunktionen und einer einfachen Polygon-Engine werden. Vor Anfang '97 sollte man, wenn überhaupt, aber noch nicht mit dem neuen Gerät rechnen, zumal sich das Nintendo 64 weiter verspätet und zwei Hardware-Launches innerhalb eines Jahres alles andere als für Nintendo typisch wären.

Sega leitet die nächste Preisrunde ein

Nach anfänglichen Schwierigkeiten in der Preisstellung und entsprechend verhaltenen Verkaufszahlen geht Sega Deutschland in die Offensive. Nach der Veröffentlichung der intern als „The big three" bezeichneten Titel Sega Rally, Virtua Fighter 2 und Virtua Cop bricht Sega nun eine magische Preisbarriere: seit 19. März ist der Saturn für 499 DM erhältlich. Sega Japan geht bereits einen Schritt weiter und bringt am 22. März eine „abgespeckte", voll kompatible Saturn-Version auf den Markt, die für 20.000 Yen (200 Dollar) angeboten werden soll.

Neo Geo CDZ

Vorerst nur für den japanischen Markt gedacht, ist SNKs Neo Geo CDZ, eine überarbeitete Version, mit einem neuen Gehäuse und mit Double Speed-Laufwerk ausgestattet. Auch wenn sich die Ladezeiten deutlich verkürzt haben, so macht die Verarbeitung gegenüber dem Vorgängermodell keinen so wertigen Eindruck mehr. Außerdem ist das neue Modell etwas teurer (Preis: ca. 799 DM ohne 110V-/220V-Konverter und RGB-Kabel). Testmuster: Maro, Tel. 0711/557729

Aus für AD&D Tower Of Doom

Capcom streicht die PlayStation- und Saturn-Versionen ihres coin-ops Tower Of Doom von ihren Veröffentlichungsplänen, nachdem sich die Entwicklungsarbeiten ohne nennenswerte Fortschritte bereits über ein Jahr hingezogen haben.



mehr power für deine playstation

jump higher
BIGGER
faster
punch harder
live forever
skip levels
better
more

action replay

legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager - 10 mal mehr spielstände speicherbar als auf dem original-modul
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung, deutscher anleitung und registrierkarte für den action-replay-club
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games



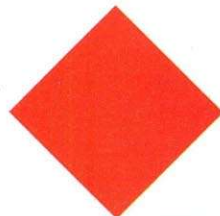
Playstation version dm 129,-

erhältlich in
allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften
oder direkt beim exklusiv-distributor:
Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich
Tel: 0 28 22/6 85 45. Fax: 0 28 22/6 85 47.
Website and Email HTTP://WWW.DATAFLASH.COM
versandkosten DM 10,-

MasterCard VISA



3DO-M2 News & Facts









1995

Mai: 3DO enthüllt auf der E3 Show die technischen Spezifikationen von M2 und präsentiert SGI-Demos, die die Leistungsfähigkeit der fertigen Hardware aufzeigen sollen.

Juli: Die ersten M2-Entwicklungssysteme werden an das Team Alpha der Third Party-Licensees ausgeliefert.

September: Studio 3DO kündigt zehn M2-Projekte an.

Oktober: Matsushita erwirbt die Exklusivrechte an der M2-Technologie bezüglich 64-Bit-Videospielsystemen, Digital Versatile Disc (DVD)-Playern, interaktiven set-top TV Boxen, Portables und Navigationssystemen. Als Teil des 100 Mio. Dollar-Deals erhält 3DO darüber hinaus Software-Royalties, die Rechte an M2-Upgrades und Lizenzen für coin-ops, PC-Applikationen und Entwicklungssysteme. Matsushita kündigt an, erste M2-Player in der zweiten Jahreshälfte '96 auszuliefern. Ein DVD-System soll etwas später folgen.

Dezember: Die 3DO Company kauft Cyclone Studios, die Entwickler von Captain Quazar und BattleSport, auf.

M2 - Technische Daten

Hersteller:	Panasonic
Typ:	M2
Prozessoren:	64-Bit PowerPC 602 RISC 66 MHz 64 KBit Cache 10 Custom Chips
SDRAM:	32 MBit
ROM:	16 MBit
NVRAM:	Backup-Booster, Storage Cards
CD-Laufwerk:	Double Speed 300 KByte/Sek.
Formate:	M2 CD, 3DO CD, Audio CD, CD-Graphics, Video CD, Photo CD optional: Digital Versatile Disc (DVD)
Auflösungen:	640 x 480 Pixel 16-Bit 320 x 240 Pixel 24-Bit
Datenkompression:	MPEG1, JPEG
Sound:	DSP 66 MHz 32 Kanäle
Link-up:	K.A.
Pad:	8 Buttons

M2 - Team Alpha

Acclaim Entertainment	Shiny Entertainment
Cyclone Studios	Silent Software
Electronic Arts	Spectrum HoloByte
Iguana Entertainment	Studio 3DO
Interplay Productions	Take2 Interactive
Konami	Universal Interactive Studios
Krisalis	Warp.
LG Electronics	Williams Entertainment
Matsushita	

M2 - The games so far

D 2 - Warp.
IronBlood - Take 2 Interactive
Return Fire 2 - Silent Software
Starfighter 2 - Krisalis

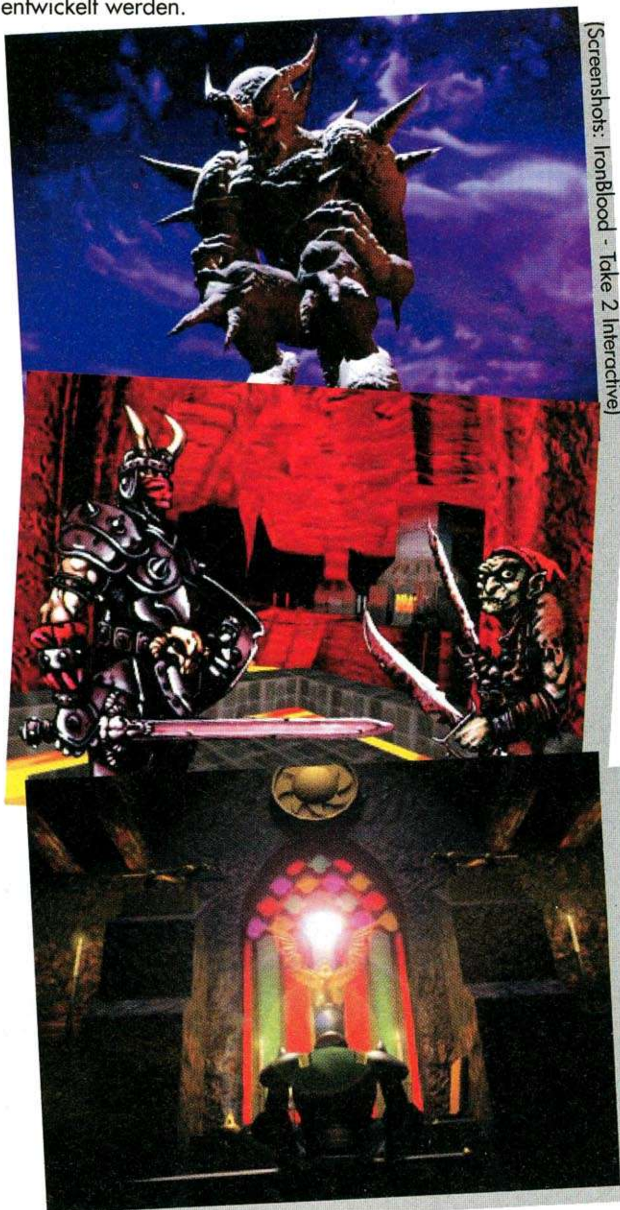
1996

Januar: Das M2 soll nicht vor September in Japan erscheinen. Für den deutschen Markt visiert die Matsushita-Tochter Panasonic einen Kampfpreis von unter 500 DM an. LG Electronics zieht sich in den USA aus dem 3DO-Hard- und Softwaregeschäft zurück.

Februar: Konami entwickelt ihre Fortsetzung eines in Deutschland indizierten Lightgun-Spiels und einen weiteren Shooter auf M2-Basis. Sega Japan bestätigt Verhandlungen mit Matsushita bezüglich DVD-Projekten für den Saturn.

März: Matsushita wirft ihre Veröffentlichungspläne über den Haufen: das M2 soll in den USA erst zur E3 Show '97 auf den Markt kommen, in Europa etwa sechs Monate später. Der Prototyp des M2-Controllers orientiert sich mit einem Standard-Steuerkreuz auf der linken Seite des Pads, vier Action-Buttons auf der rechten Seite und einer Select-, einer Start-Taste und einem Analogstick in der Mitte deutlich an Nintendos 3D-Stick für das N64. Hinzugekommen sind hingegen zwei analoge (!) L- und R-Taster an der Oberseite des Pads.

April: Matsushita übernimmt von der 3DO Company das Lizenzprogramm für Produkte, die von Third Party-Herstellern entwickelt werden.



(Screenshots: IronBlood - Take 2 Interactive)

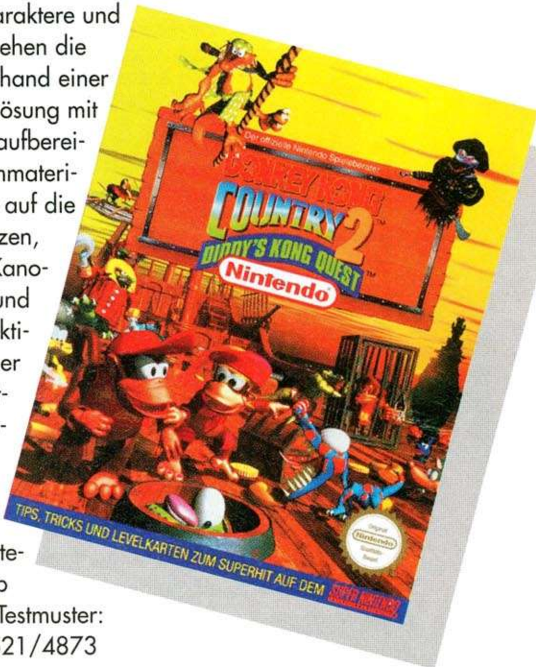
3DO Game Guru

... eine Kombination aus Cheat Tool und Speichermanager. Der 3DO Game Guru analysiert Spielstände im NVRAM (Non-volatile random access memory - nicht flüchtiger Arbeitsspeicher) der Hardware und erlaubt es dem Spieler diese zu manipulieren, um somit z.B. an unendlich Energie, Munition oder Credits heranzukommen. 350 Codes für über 30 3DO-Titel, darunter Blade Force, Killing Time, Scramble Cobra, Space Hulk, Road Rash, Return Fire, Shock Wave und Wing Commander III, sind bereits vorinstalliert. Darüber hinaus komprimiert die Schummel-CD einzelne Spielstände; eine Tatsache, die einem insbesondere bei dem mit 32 KByte deutlich zu knapp bemessenen Backup-Booster des 3DO sehr zugute kommt (Preis: ca. 54 DM). Zum Vergleich: die erste Generation der PlayStation-Memory Cards verfügt über 128 KByte Flash RAM-Speicher. Testmuster: Electronic Arts



Donkey Kong Country 2 Hint Book

Nintendo of Europe bietet, wenn auch etwas verspätet, einen 114seitigen Player's Guide zu Donkey Kong Country 2 Diddy's Kong Quest an. Aus dem Inhalt: nach einer kurzen Vorstellung der Charaktere und Gegenstände gehen die Autoren anhand einer Komplettlösung mit akribisch aufbereitetem Kartenmaterial ausführlich auf die Lage aller Münzen, Fässer, Ballons, Kanonen, Zielscheiben und Bonusrunden ein. Taktiken für die Endgegner runden diesen inhaltlich sehr empfehlenswerten, stilistisch aber eher auf ein sehr jugendliches Publikum zugeschnittenen Spieleberater ab (Preis: ca. 24 DM). Testmuster: AB Games, Tel. 04521/4873





Re-Loaded

Gremlin Interactive arbeitet an Re-Loaded, dem Sequel zu ihrem Splatter-Shooter Loaded (Review in FUN GENERATION 1/96). Die PlayStation-Version soll gegen Ende des Jahres erscheinen, eine Saturn-Fassung '97 folgen. Eine Sega-Umsetzung des ersten Teiles ist ebenfalls geplant. DC/Vertigo Comics veröffentlichte vor kurzem sogar einen Loaded-Comic.

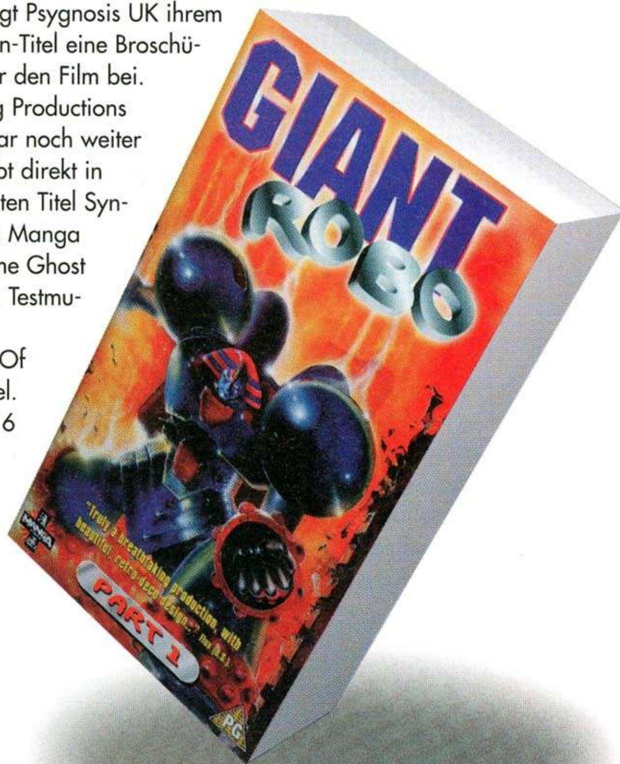


Quo vadis Atari?

„Umstrukturierungen" gab es in der bewegten Geschichte Ataris zuhauf, Commodore hatte etwas weniger Glück. Der Jaguar kränkelte jedoch nach wie vor an der finanziellen Situation der US-Company, erschwerend hinzu kamen Ataris berühmt-berüchtigte Ankündigungspolitik, die oft enttäuschende Software, ein halbherziger Vertrieb, noch halbherzigeres Marketing und das fehlende Vertrauen der Industrie in Atari, die bereits das Lynx und den Falcon030 erfolgreich in den Sand gesetzt hatte. Nichtsdestoweniger wurden seit der Veröffentlichung im November '93 laut Herstellerangaben 200.000 Geräte an den Mann gebracht, davon allein 60.000 in Europa. Als Indiz für einen möglichen Abverkauf von Restbeständen wurden die Preissenkungen der Hardware auf 99 Dollar im Dezember bis hin zu 49 Dollar im März aufgenommen, zumal die Firma beabsichtigte mit dem Label „Atari Interactive" in den PC-Sektor einzusteigen. Tempest 2000 - als erster PC-Titel im Januar erschienen - brachte es auf beachtliche 70.000 verkaufte Exemplare in Europa. Gerüchte um einen möglichen Ausstieg aus dem Videospielemarkt verdichteten sich, als Anfang Januar 20 Mitarbeiter entlassen wurden, darunter Jeff Minter (Llamasoft) und Ted Hoff (President North American Operations). Weitere Personalentlassungen folgten. Im Rahmen eines 25 Mio. US$-Deals akquirierte Jack Tramiel, seit '84 Chairman von Atari und 43%-Anteilseigner, im Februar den Festplattenhersteller JTS. Einige exklusiv für den Jaguar entwickelte Produkte, Tempest 2000, Defender 2000 und Missile Command 3D, sollen lizensiert werden, die eigene Hardware jedoch nach wie vor supportet werden, wenn auch nicht mit in-house entwickelter Software, sondern nur noch mit Titeln, die von Third Party-Teams erstellt und produziert werden. Atari wurde zwar schon und nur allzu oft von vielen voreilig abgeschrieben, doch scheint es, als ob diesmal die ewigen Kritiker wirklich recht behalten würden und der einzig übriggebliebene US-Videospielehersteller allmählich die Segel streicht. Damit wären die Japaner nach dem Verkauf der 3DO M2-Hardware an Matsushita wieder unter sich...

Krazy Ivan-/Giant Robo Cross-Promotion

Während Manga Video im Trailer ihres Mech-Anime Giant Robo Psygnosis' Krazy Ivan promotet, legt Psygnosis UK ihrem PlayStation-Titel eine Broschüre über den Film bei. Bullfrog Productions geht sogar noch weiter und bewirbt direkt in ihrem neuesten Titel Syndicate Wars Manga Videos Anime Ghost In The Shell. Testmuster: Anime Connection Of Germany, Tel. 02626/5216



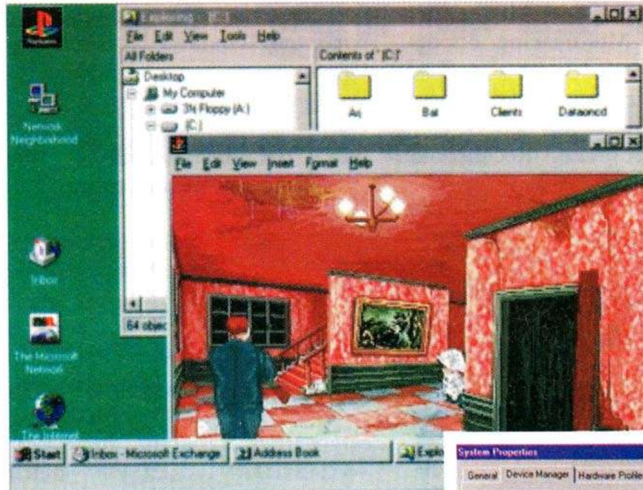
Die Gewinner

... aus FUN GENERATION 3/96 (Gewinnspiel mit Order In Time): Jeweils eine PlayStation mit zwei Spielen nach Wahl haben gewonnen: Hans Meier, Kraichtal - Benjamin Lohaus, Bockstedt - Frank Kunzmann, Itzehoe. Ein Saturn mit zwei Spielen nach Wahl geht an: Christian Goretzki, Hochdorf.

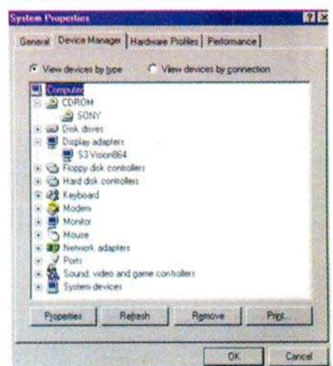


WindowsStation 95

Unbemerkt von der Öffentlichkeit gelang Sony der schnelle Einstieg ins Microsoft-Imperium. WindowsStation 95 V1.4. wurde in allen guten Heimcomputermärkten ausgeliefert. Mittels einer mitgelieferten PlayStation-Maus, einer Steckkarte und einem Softwarepaket ist es möglich, mit der 32-Bit-Konsole einen weitaus teureren 133MHz-Pentium-PC zu simulieren. Der 32-Bit-RISC-Prozessor R3000A bekommt mit den drei Nebenprozessoren, die wie ein SRAM-Baustein im simulierten Interleaved-Modus doppeltgetaktet werden, einen adäquaten Arbeitspartner. Um genügend Cache aus den 8Mbit Ram zu kitzeln, wird dem Prozessor-Double mittels Datenkompression vorgegaukelt, er hätte ausreichend Ressourcen, wobei die schnellen Durchlaufzeiten von einem Speicherzugriff pro 0.66 Nanosekunde mit 2 Mbit RAM aus dem CD-Rom-Buffer erreicht werden. Die Steckkarte ist mit einem Triton-Chipsatz bestückt, die Platinen haben ein Second Level-Cachesystem, das seinerseits mit asynchronen SRAMs und einem synchronen Pipeline-Burstout-Chip besetzt ist. Die SIM-Module mit 8 Megabyte gleichen der PS/2-Bauweise nach DIN-Norm und sind rotgold. VK: 1.496.- (Ab April im Handel)







IT'S WONZ AGAIN!
WONZ '96
GENTLEMEN, START YOUR ENGINES!
GET SET!...READY!...
GOOOOOO!
...EIN TRAUMHAFTER START!
OIOIOIOI
CRUNK!
JA DAS LEBEN IST IRGENDWO DOCH NUR EIN GROSSES SPIEL...
DOCH, IRGENDWIE SCHON!
GAME OVER
MÜ-RG 33

Turok - The Dinosaur Hunter

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

INFOS

System: Nintendo 64
Genre: 3D Shoot'em Up
Spieler: 1
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Acclaim
Testmuster: Acclaim
Veröffentlichung: K.A.



Irgendwo in New Mexico liegt ein vergessenes Land, in dem Urzeitechsen und primitive Völker leben. Die Menschen, die dieses Tal entdecken, müssen sich den extrem lebensfeindlichen Verhältnissen anpassen und können selbst schnell Opfer einer potentiellen Beute werden. Der größte Dinosaurierjäger ist der Indianer Turok...

Nach der Shoshinkai-Messe letztes Jahr in Tokio können wir erneut Material für das Nintendo 64 vorstellen. Dabei handelt es sich um das erste 64-Bit-Produkt aus dem Hause Acclaim, basierend auf der gleichnamigen Comic-Serie, die in den USA bei Valiant/Acclaim Comics erscheint.

Der Zeitzerstörer

Ein irrer Wissenschaftler hat ein Gerät erfunden, welches ihn zum Herrscher der Zeit machen könnte. Doch durch einen verhängnisvollen Fehler ist die Maschine in der Lage, die Zeit selbst und somit alles, was ist, jemals war oder sein wird, zu zerstören. Turok erfährt von den finsteren Machenschaften und muß durchs vergessene Tal reisen, um den Wahnsinnigen von seinem schändlichen Tun abzuhalten.

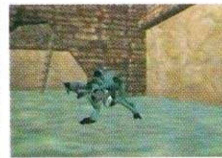
Turok - The Dinosaur Hunter ist ein 3D-Shoot´em Up aus der Ego-Perspektive. Das Spiel wird derzeit auf einem Nintendo 64-Entwicklungssystem programmiert. Die Objekte bestehen vollständig aus Polygonen, die mit hochaufgelösten Texturen überzogen sind. Menschliche Charaktere bewegen sich dank Motion Capture-Verfahren umwer-












fend realistisch, ebenso die vollständig gerenderten Dinosaurier. Mit einem Warp-Generator werden immer wieder neue Levelstrukturen erschaffen, d.h. Geheimräume, Extras oder Verbindungen zwischen einzelnen Spielabschnitten werden zufällig plaziert. Außerdem



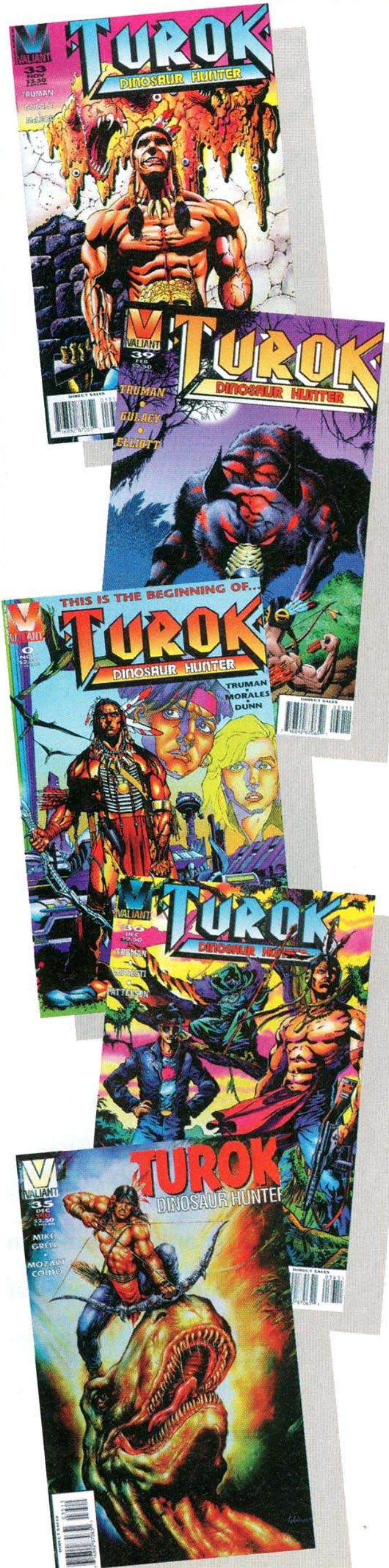


verteilt die Programmroutine Power Ups wie Lebensenergie oder Waffen, mit Hinblick darauf, daß man eine Chance hat, je nach Zustand, den benötigten Gegenstand in unmittelbarer Nähe zu entdecken. Turok bekämpft riesige Gottesanbeterinnen, gorillahafte Echsenwesen, Aliens, Raptoren, Bionosaur T-Rexs, einen mit biomechanischen Implantaten versehenen Tyrannosaurus und viele andere unangenehme Zeitgenossen von damals und morgen. Sein Waffenrepertoire besteht vorerst nur aus einem Jagdmesser und einem Tomahawk, später findet man einen High Tech-Bogen, automatische Waffen und große Geschütze wie Raketenwerfer.



Zurück in die Zukunft

Zwar bekamen wir eine sehr frühe Version zu sehen, doch immerhin kam sie nicht aus einem ominösen Großrechner, sondern, wie uns Acclaim glaubhaft versicherte, aus einem Nintendo 64. Das Gebaren der Dinos war atemberaubend lebensecht, riesige Monstren, an deren Bewegungen auch Spielberg seine helle Freude haben würde. Eine kurze Fahrt durch den „Turok-Park" zeigte viel Liebe zum Detail. Pflanzen bspw. wirken aus jedem Blickwinkel wie dreidimensionale Objekte und nicht wie flache Pappaufsteller. Ruckeln oder Blitzen in der Grafik kann man lange suchen; die 3D-Fähigkeiten der Kiste kombiniert mit abgefahrenen Nebeleffekten -wobei Nebel hier nicht nur Milchsuppe, sondern ebenfalls plastische Schichten von Schlieren bedeutet-, lassen erahnen, wohin die Zukunft von Turok geht: zurück in die Vergangenheit, aber bestimmt nicht in technischer Hinsicht.



SUPER MARIO RPG

HOLGER GÖßMANN

INFOS

System: Super NES
Genre: Action-RPG, Jump'n Run
Spieler: 1
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo, SquareSoft
Testmuster: Flying Arts
Veröffentlichung: USA 15. Mai











Nachdem Squaresoft Ende Januar völlig überraschend bekannt gab, nach den letzten Super Nintendo-Titeln ausschließlich für Rollenspielfutter auf der PlayStation zu sorgen - eine Meldung, die im Nintendo Lager sicherlich nicht mit Jubelorgien vernommen wurde - durfte man auf die erste und letzte gemeinsame Produktion besonders gespannt sein: Super Mario RPG!

Direkt nach dem Einschalten wird der Spieler mit der hervorragenden technischen Seite des Spiels konfrontiert. Grafiken der leckersten Sorte, ermöglicht vom SA1, dem Grafikchip, der bei Donkey Kong Country 1&2 zum Einsatz kam, umschmeicheln das Auge, und auch ohne vorhandene Japanischkenntnisse kann man dem ca. 10 Minuten langen Vorspann den groben Handlungsfaden entnehmen. Die Prinzessin, ständige Wegbegleiterin des rotbemützten Helden seit seinem ersten Auftritt, wird von seinem Gegenpart Wario gekidnappt. Als ob das noch nicht genug wäre, trifft Mario auch noch auf seinen Erzfeind, den Koopa King. Nach erfolgreicher Schlacht wird das Schloß versiegelt. Dieses Siegel kann nur durch sieben Sterne, daher der US-Untertitel „Legend Of The Seven Stars", gebrochen werden.



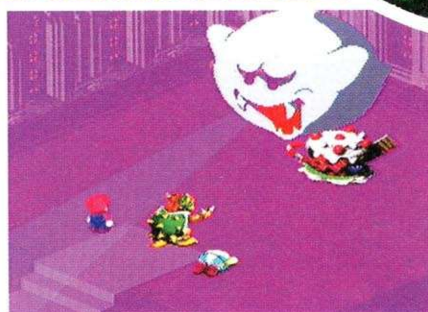
The Old Lads

Spieler, die Mario schon etwas länger kennen, werden viele alte Bekannte treffen, wie z.B. Toad, den Pilz aus dem 2. NES-Teil, oder Yoshi, den Dino. Auch der Sound wurde den alten Jump'n Run-Abenteuern des Nintendo-Protagonisten entnommen und aufgepeppt. Selbst die Oberlandkarte erinnert sehr stark an die beiden Super Mario World-Teile. Das Gameplay hin-















gegen stammt unzweifelhaft von Squaresoft. Die bekannte Bedienerfreundlichkeit und Übersichtlichkeit wurde auch in dieser Cartridge umgesetzt. Wohl nicht zuletzt um auf dem Gebiet der räumlichen Darstellung einige Erfahrungspunkte zu sammeln, wurde eine isometrische Perspektive für Marios erstes Rollenspiel gewählt, die stellenweise stark an Landstalker erinnert. Das gesamte Spiel kann in drei Sparten aufgeteilt werden: Puzzles, Kämpfe und Geschicklichkeitstests, wobei jede für sich optimal spielbar und gewichtet ist. An der grundlegenden Art der RPGs wurde hingegen nicht gerüttelt. Eine maximal aus drei Leuten bestehende Party zieht über die Oberlandkarte und wählt einen Way-Point an. Die Grafik blendet dann auf die schon erwähnte Perspektive um. Anschließend steuert man Mario durch ein von Gegnern durchzogenes Gebiet. Neu ist dabei, daß man die Feinde, schon bevor es zum eigentlichen Kampf kommt, sehen kann. Da der Latzhosenträger, wie in all seinen vorherigen Abenteuern, auch hüpfen kann, hilft ein beherzter Sprung über das gegnerische Sprite, eine körperliche Auseinandersetzung zu vermeiden. Kommt es doch zum Kampf, stehen der Party die Möglichkeiten Attack, Item, Spell, Defense oder Run zur Verfügung. Entgegen allen bisherigen Rollenspielen zieht die Figur sofort nach Befehlseingabe, wodurch eine wesentlich bessere Kontrolle erreicht wird. Nach siegreicher Schlacht erhält die Party Erfahrungspunkte, die über Stärke und Hit Points der Figuren entscheiden. In Städten und Dörfern werden Gaststätten aufgesucht, Spielstände gespeichert, Waffen und Ausrüstungen eingekauft, und man informiert sich über die letzten Entwicklungen. Die sieben Sterne sind natürlich über das gesamte Land verteilt und im Besitz besonders starker Gegner. Der Spielverlauf wird durch lustige Extras immer wieder etwas aufgelockert, wie z.B. der Lucky Blume, die Mario nach einer erfolgreichen Schlacht das „Drei-Hütchen-Spiel" anbietet, in dem er um doppelte Erfahrungspunkte spielen kann.

Für Anfänger und Profis

Super Mario RPG Legend Of The Seven Stars hält das, was man sich von einer Nintendo-/Squaresoft-Kooperation erwarten durfte: ein grafisch und spielerisch hochwertiges Rollenspiel, das dank versteckter Extras und Geheimgänge nicht so schnell langweilig werden dürfte. Zudem stellt es wegen des zurückgeschraubten Schwierigkeitsgrades den optimalen RPG-Einstieg dar. Die uns vorliegende japanische Version war trotz unverständlicher Schriftzeichen spielbar, wegen der fehlenden Storyline haben wir uns aber entschlossen, das Modul vorerst nicht zu testen. Auf jeden Fall kann man aber Grafik, Sound und Gameplay sehr hoch einstufen. Wer sich nur im weitesten mit Mario oder Rollenspielen anfreunden kann, sollte die Cartridge vorbestellen. In den USA erscheint das Modul am 15. Mai.

RESIDENT EVIL

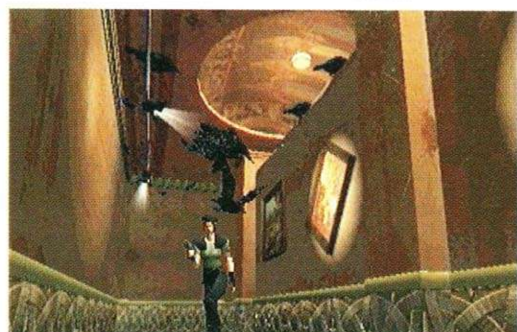
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

INFOS

System: PlayStation
Genre: Adventure
Spieler: 1
Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Testmuster: Virgin
Veröffentlichung: Sommer







Das alte Haus ist verlassen, ein eisiger Wind fegt ums Gemäuer. Es scheint, als wäre hier seit Jahren kein lebendes Wesen mehr zu Gast gewesen, und doch, dicke Wachskerzen erhellen die riesige Eingangshalle. Es knarzt im Gebälk und schlurfende Schritte dringen ans Ohr.

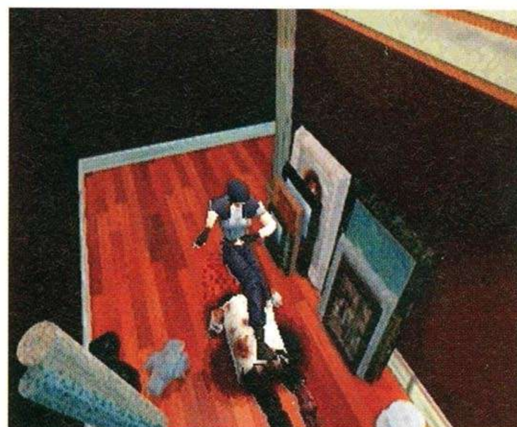
„Wanderer, wenn Du hier Unterschlupf suchtest, so wäre das Zelt der Blitze im Sturm ein besseres Obdach gewesen...als Resident Evil."

Ein Streifzug durch die Gruselgeschichte

Resident Evil zitiert viele bekannte Filme aus dem Horrorgenre, neben George A. Romeros Night of the Living Dead-Trilogie als roter Faden begegnet man Hitchcocks Vögel, James Arnolds Ding aus der schwarzen Lagune sowie Tarantula und dem Lindwurm aus Ken Russels Kuß der Schlangenfrau- soviel war schon in der Preview-Version zu sehen, die nur ein Bruchteil des gesamten Werkes ausmacht. Ähnlich wie bei Alone in the Dark oder Ecstatica auf PC wechselt permanent die Darstellungsperspektive der Polygongrafik. Der Soundtrack bewegt sich ganz in der Tradition düsterer Gothic-Filme, wobei die meisten Räume mit individuellen Thematiken ausgestattet wurden.

Kompromißlos

Anders als bei blutrünstigen Ballerspielen startet Capcom den Versuch, möglichst viel von der Atmosphäre eines guten Horrorfilms ins Spiel zu packen und damit trotz teilweise harscher Splatterszenen zu demonstrieren, daß Gewalt in einem schlüssigen Handlungskontext als ansatzweise gerechtfertigt aufgefaßt werden kann. Die Zombies sind entmenschlicht und bewegen sich inmitten einer Menagerie fantastischer Fabelwesen. Zudem impliziert die Umgebung des alten Hauses genug Spannung, die auch ohne die vereinzelten Gore-Effekte gewirkt hätte.







TEKKEN 2

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

INFOS

System: PlayStation
Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Hersteller: Sony
Entwickler: Namco
Testmuster: Namco
Veröffentlichung: jap. Version erhältlich



Puristen unter den Martial Arts-Fans schätzen Tekken für seine realistischen Kampfsportdarstellungen. Und wie schon beim ersten Anlauf, sieht die Umsetzung des Nachfolgers auf PSX noch besser aus als das Coin Op-Vorbild...







Keine phantastischen Feuerbälle oder magisches Gewurstel von flachbrüstigen Muskelazubis, um ein lockeres Handgemenge für sich zu entscheiden, nein, fulminante Kicks, dynamische Schläge und wirbelverrenkende Griffe ´machen die Techniken der inzwischen 23 Mann umfassenden Kämpferriege im hochdotierten Turnier. Namco überraschte 1995 die Videospielzunft mit einer überperfekten Heimversion des Groschengrabs, nur um mit gutem Recht einen zweiten Teil nachzulegen. Weitaus besser gezeichnete Hintergründe und Akteure treiben der Konkurrenz die Tränen in die Augen, man kann sagen, die japanischen High End-Programmierer wollen mit Tekken 2 ein Zeichen setzen, wer Ansprüche auf den Prügelspielthron im Jahre 1996 anzumelden hat.

Handfeste Argumente

Anfangs stehen „nur" 10 Kämpfer zur Auswahl; nachdem man das Spiel mit einer dieser Figuren beendet hat, bietet sich der besiegte Zwischenendgegner ebenfalls im erweiterten Sortiment an. Dazu kommen noch drei neue Endgegner, die vermutlich auch noch durch bezwingen zu erringen sind. Das Aktionsrepertoire der altbekannten Kampfsportler aus Tekken 1 wurde nur teilweise verändert, Kenner dieser CD werden sich also schnell heimisch fühlen. Die Newcomer heißen Jun Kazama und Lei Wulong, eine vermeintliche Unschuld vom Lande und ein gutaussehender Heldentyp, der gerne mal eins auf die Zwölf braucht. Ein neues Feature stellt der Teammodus dar, in der Fünfer-Mannschaften einen Wettkampf bestreiten können. Bevor ich jedoch zu sehr ins Schwärmen gerate, vertage ich mich bis zum ausführlichen Test in der nächsten FUN GENERATION.

P.S.: Die Bilder sind von der zu 50% fertigen Version.

FIA FORMEL 1

STEPHAN GIRLICH









Endlich! Am 10. März begann in Melbourne/Australien die neue Formel 1-Saison. Etliche Neuerungen, wie beispielsweise nur noch eine Qualifying Session, und der letztjährige, sehr sympathische Indy Car-Champ Jacques Villeneuve sorgten schon vor dem eigentlichen Start für reichlich Gesprächsstoff.

Den deutschen Fans stellte sich jedoch nur eine bange Frage: Ist Doppelweltmeister Michael Schumacher in der Lage, mit dem in den letzten Jahren äußerst unzuverlässigen Renner von Ferrari dem erwartungsgemäß stärksten Team von Williams wider Erwarten erneut auf und davon zu fahren? Nun, bedenkt man die immensen Zeitprobleme des renommierten italienischen Rennstalls mit dem komplett neuen Auto, lief es im ersten Rennen gar nicht mal schlecht. Die Zielflagge bekam Michael Schumacher wegen Nachlässigkeit seiner Mechaniker zwar nicht zu Gesicht, dafür aber ca. 30 Runden lang das Heck seines Erzrivalen Damon Hill, und das gibt Anlaß zur Hoffnung für die nächsten Weltmeisterschaftsläufe. Kein anderes Auto erreichte auch nur annähernd die Zeiten des Spitzentrios, selbst Benetton und McLaren waren chancenlos.

FOCA-Lizenz

Auf der PlayStation dagegen hat es unser Weltmeister etwas einfacher. Bizarre Creations läßt die 95er Saison noch einmal auferstehen, demzufolge



auch das Erfolgsgespann Benetton / Schumacher. Mit der offiziellen FOCA-Lizenz ausgestattet, finden sich alle 17 Kurse des letzten Jahres und die 13 Originalteams mit den entsprechenden Piloten auf dem Silberling. Neben dem actionlastigen Arcade-Modus läßt sich die komplette Fahrer-WM auch in der Simulationsvariante bestreiten. Hier beweisen sogenannte Profis neben dem fahrerischen auch ihr taktisches Geschick: Wie ändere ich mein Setup für die individuellen Ansprüche der jeweiligen Kurse? Welche Reifen ziehe ich auf? Wann steuere ich die Boxengasse an und vor allem wie oft?



Realismus

Wie aus dem Interview mit Martin Chudley von Bizzare Creations deutlich hervorgeht, liegt das Hauptaugenmerk während der Entwicklung auf einer möglichst realistischen und detailgetreuen Darstellung des Formel 1-Rennzirkus. Ebenso intensiv wie mit Wagen und Strecken befaßten sich die Programmierer mit der Soundkulisse. Digitalisierte Fahrgeräusche, präsentiert in Dolby Surround, versetzen den Spieler auch akustisch inmitten des Geschehens. Netter Gag im Link up-Modus: Der zweite Spieler kann das Rennen seines Kontrahenten wie bei einer Fernsehübertragung verfolgen, aus den verschiedensten Perspektiven.







Testfahrt

Auf Einladung von Psygnosis fuhren Götz und ich Anfang März kurzerhand an einem Sonntag Nachmittag nach Frankfurt, um FIA Formel 1 in einer sehr frühen Version selbst anspielen zu können. Obwohl nur drei Wagen, ebenso viele Strecken und der Arcade-Modus anwählbar waren: dieses Racing Game wird ohne Zweifel DER Überflieger! Schon mit dem Standardpad ist das Fahrgefühl erstklassig, die fertige Version wird dann außerdem das NeGcon wie auch das Mad Catz-Lenkrad unterstützen. Sind die Anbremspunkte erst einmal gefunden, beginnt die gnadenlose Jagd auf Tausendstel Sekunden. Der Wagen schiebt sich nicht wie auf Schienen um die Kurven, sondern man spürt förmlich, wie das Auto sich gegen die Fliehkräfte wehrt und auszubrechen droht. Die Strecken sind bestechend detailliert und scrollen absolut flüssig über den Screen. Da auch das gesamte Drumherum kaum Wünsche offen lassen wird, braucht's keinen Propheten, um sagen zu können: Rennspiel-Fans werden FIA Formel 1 mit absoluter Sicherheit vergöttern!

Im Gespräch mit Martin Chudley, ... Bizarre Creations

FUN GENERATION: Glaubst Du, es ist Euch gelungen die beiden für den PC erschienenen Formula One Grand Prix-Teile zu überflügeln?

Martin Chudley: Ich glaube nicht, daß jemand von sich behaupten kann, Geoff Crammonds inzwischen sechs Jahre andauernde Arbeit an seiner Simulation überboten zu haben. Mit FIA Formel 1 zielen wir auf einen deutlich breiteren Kundenkreis als nur auf die Fans einer reinrassigen Simulation. Unsere F1-Boliden verhalten sich im Advanced-Modus zwar gleichermaßen nahe an der Realität, der Arcade Mode hingegen ist auf ein weniger technisch interessiertes Publikum zugeschnitten, das einen raschen, unkomplizierten Einstieg in ein Rennspiel sucht. Wenn es uns wirklich gelungen ist F1GP und F1GP2 in irgendeiner Art und Weise zu schlagen, dann vielleicht in unserer Liebe zum Detail. Fünf Designer modellierten die Spielelemente rund um die Uhr bis ins kleinste Detail, und mit einer Fülle an Quellenmaterial erstellten wir die Rennstrecken so realistisch wie im Rahmen der PlayStation-Hardwarevoraussetzungen möglich.



FUN GENERATION: Wie originalgetreu wurden die Tracks und die Fahrzeuge nachgebildet?

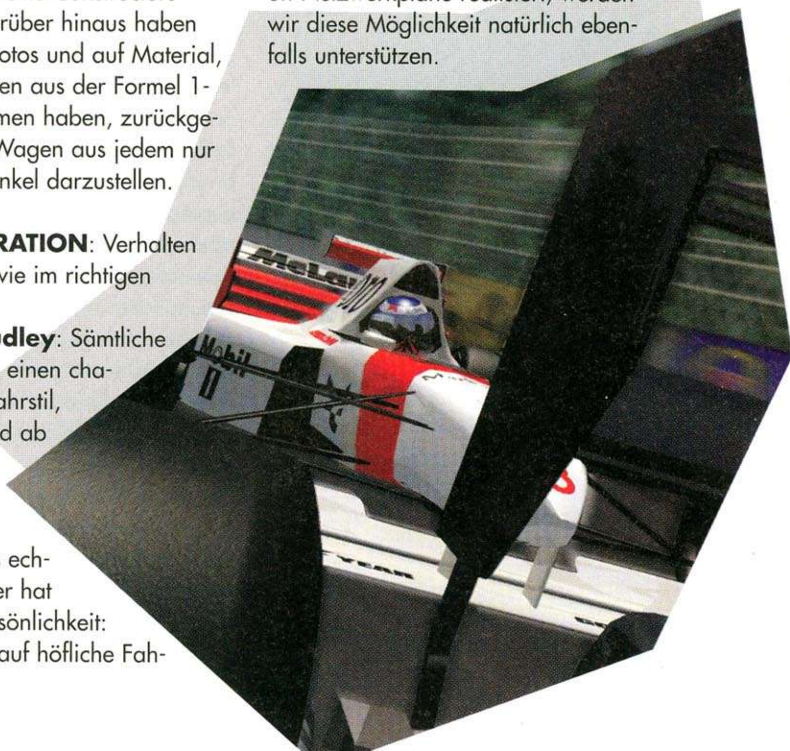
Martin Chudley: Die Tracks wurden anhand offizieller topographischer Karten und Daten und über 100 Stunden Video footage modelliert. Das Streckenlayout wurde in einen gesondert entwickelten Editor übernommen, in dem die genauen Höhenunterschiede und Ausmaße eingefügt wurden, um das 3D-Modell zu entwickeln. Daraufhin ergänzten wir das Modell um Absperrungen, Kirbs, Auslaufzonen und Bäume, um eine exakte, möglichst realistische Rennstrecke zu erstellen. Dieses Modell wurde anschließend mit Softlmage auf Silicon Graphics-Rechnern weiterverarbeitet, um Gebäude und vertrackte Details wie TV-Kräne, Pit Stops, großformatige Videodisplays, usw. zu erstellen. Sämtliche Objekte wurden von Hand modelliert, eine zeitaufwendige, aber die Realitätsnähe der Strecken unterstreichende Arbeit. Die Modelle der Fahrzeuge entstanden mit offiziellen Unterlagen der FOCA (Formula One Constructors' Association). Darüber hinaus haben wir auf eigene Fotos und auf Material, das wir von Leuten aus der Formel 1-Industrie bekommen haben, zurückgegriffen, um die Wagen aus jedem nur erdenklichen Winkel darzustellen.

FUN GENERATION: Verhalten sich die Fahrer wie im richtigen Leben?

Martin Chudley: Sämtliche Fahrer verfolgen einen charakteristischen Fahrstil, schätzen das Feld ab und reagieren auf Ereignisse ganz aus dem Blickwinkel eines echten Fahrers. Jeder hat seine eigene Persönlichkeit: der Spieler trifft auf höfliche Fahrer wie Moreno, die freundlich ausscheren, um einen vorbeizulassen, und andere, ich möchte hier keine Namen nennen, die bereit sind alles zu tun, was in ihrer Macht steht, einen hinter sich zu lassen. Sie sind natürlich nicht unfehlbar, wie ihre Ebenbilder fahren sie manchmal unberechenbar über die Seitenstreifen, reißen das Steuer noch mit durchdrehenden Rädern in einer Kurve herum, schneiden andere Fahrer und rasen sogar gegen Absperrungen.

FUN GENERATION: Bastelt Ihr noch an einem Split Screen-Modus?

Martin Chudley: Unser Chefprogrammierer hat sich intensiv damit befaßt! Wie bei anderen Split Screen-Modi würden wir allerdings gezwungen sein, einen Kompromiß zwischen der Framerate und der Fülle an Details einzugehen, und auch diesen nur, wenn uns die Zeit bleibt. Die Link-Option für den Zwei-Spieler- und den Full Race-Modus ist bereits fester Bestandteil von FIA Formel 1. Mit einer zweiten PlayStation ist es auch möglich, das Rennen des ersten Spielers aus der TV-Perspektive weiter zu verfolgen, wenn man selbst einen Crash gebaut hat, oder man verwendet diese Option eigenständig. Falls Sony ihre PlayStation-Netzwerkpläne realisiert, werden wir diese Möglichkeit natürlich ebenfalls unterstützen.





Chronicles **of the Sword**

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



INFOS

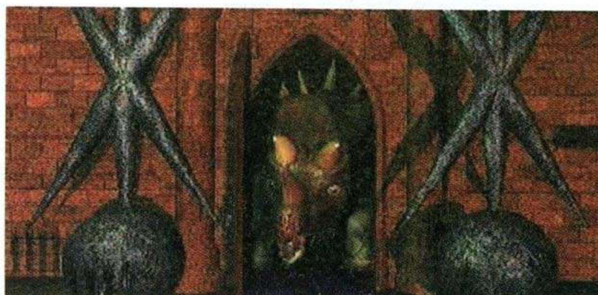
System: PlayStation
Genre: Adventure
Spieler: 1
Hersteller: Psygnosis
Entwickler: Psygnosis
Testmuster: Psygnosis
Veröffentlichung: Mai





Die Sage um König Arthus und die Ritter der Tafelrunde regte schon zahlreiche zeitgenössische Autoren zur literarischen Neuinterpretation an. Mal war es der Gralsmythos, der im Urstoff eine eher untergeordnete Rolle spielt, mal das tragische Dreiecksverhältnis Arthus-Gwennwhyfar-Lancelot, -Sichtweisen gab es viele. Der junge Ritter Gawain, Sohn der Zauberin Morgana und Neffe des Königs, stellt hier den Dreh- und Angelpunkt des Geflechtes aus Macht, Intrigen und Magie dar.

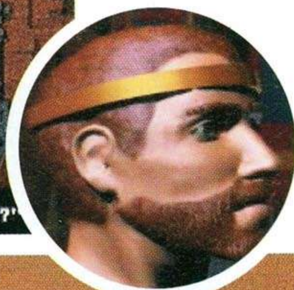
Gerade am Hofe Camelot angekommen, hat Gawain schnell Gelegenheit, seinem Herrn zu Diensten zu sein. Er deckt mit Hilfe des Zauberers Merlin ein Komplott der Königsschwester Morgana auf, indem er ihr ein verzaubertes Dokument in die Hände spielt, durch das ihr schändliches Treiben am Hof entlarvt werden kann. Morgana flieht nach Lyonesse und unternimmt einige plumpe Anschläge auf Arthus' Leben. Merlin rät dazu, Gawain mit der heiklen Aufgabe zu betrauen, nach Lyonesse zu reisen. Zuvor jedoch benötigt er noch einen Schutzring. Die Ingredienzen dafür findet Gawain im Wald, und hier lauern auch die ersten Gefahren für Leib und Leben.



Gnadenstoß

Psygnosis präsentiert das erste reinrassige Point & Klick-Adventure für PlayStation, eine grafische opulent angelegte Reise zum britischen Urmythos. Gawain muß mit Kombinationsgabe scheinbar nutzlose Gegenstände einsetzen, um bspw. Merlins Turmzauber zu brechen, Wärter zu bestechen oder einem Schmied seinen unfertigen Helm abzukaufen. Besonders auffällig waren die fantastischen Rendergrafiken auf allerhöchstem Niveau und die mittelalterliche Soundkulisse. Die Rätsel offenbaren nach den ersten Eindrücken doch etwas mehr Anspruch, als man es für eine actionorientierte Zielgruppe erwartet hätte. Chronicles of the Sword verzeiht dem Spieler nicht wie die Lucas Arts-Titel jeden Fehler, manchmal findet man sich mit gespaltenem Schädel im Matsch wieder. Adventure und Fanatasy-Freunde sollten sich den zwei CDs umfassenden Epos auf jeden Fall vormerken!













IMPACT RACING

STEPHAN GIRLICH











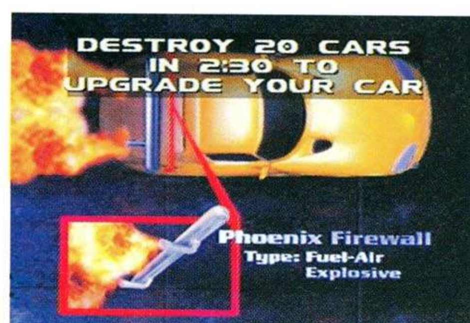


Autorennen in der Zukunft waren und sind ein überaus beliebtes Videospielthema. Meist entpuppen sich diese futuristischen Formel 1-Ableger als eine Mixtur aus Rennspiel und Shoot´em Up.

Impact Racing macht da keine Ausnahme. Zwar lockt dieser Titel mit Sportwagen wie Porsche 911, Dodge Viper oder Ferrari 512 (The Need For Speed läßt grüßen), fahrerisches Geschick ist jedoch absolut zweitrangig. Zum einen, weil sich alle Wagen bis auf die Höchstgeschwindigkeit kaum unterscheiden und sie zweitens selbst die engsten Kurven wie auf Schienen nehmen. Der Wettbewerbsmodus ist dann auch nicht auf Plazierung ausgelegt. Primär müssen vier Runden innerhalb eines recht knapp bemessenen Zeitlimits absolviert werden. Schafft man es außerdem, eine vorgegebene Zahl von gegnerischen Fahrzeugen abzuschießen, ist dies gleichbedeutend mit dem Zutritt zu einer Bonusrunde, in der die Waffensysteme aufgerüstet werden können. Strecken gibt es drei verschiedene, in allen nur erdenklichen Variationen: Standard, nachts, spiegelverkehrt usw.

No Mercy

Impact Racing ist eine kunterbunte Mischung aus Titeln wie Ridge Racer, wipEout und Twisted Metal, erreicht aber bislang bestenfalls das Niveau von letzterem, und das war alles andere als überragend. Das spielerische Element ist meines Erachtens zu sehr auf simples Abballern ausgelegt. Wenigstens sind die Strecken nett in Szene gesetzt und scrollen sauber über den Screen. Ob dies letztendlich aber ausreichen wird, um der starken Konkurrenz Paroli bieten zu können, wird die endgültige Version zeigen.





INFOS

System: Saturn
Genre: Adventure
Spieler: 1
Umsetzungen: PlayStation
Hersteller: BMG
Entwickler: Crystal Dynamics
Testmuster: BMG
Veröffentlichung: Mai

BLAZING DRAGONS

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN







Im drachenhaltigen Universum des Ex-Monty Python Terry Jones steht der Mensch nicht mehr an der Spitzenposition der Futterkette. Drachen in Ritterrüstungen beherrschen Britannien, doch der alte Drachenkönig Arthur ist müde und verkündet, daß ein Wettkampf die Thronfolge regeln soll.

Dies sorgt logischerweise für einige Unruhe im Reich. Auf der Burg Camelhot lebt neben dem Hofstaat auch der junge Knappendrache Flicker, der gerne Ritter der Tafelrunde wäre. Seine Geschichte wird in Blazing Dragons erzählt. Auf seiner Reise durch die mittelalterliche Welt, in der Drachen noble Edelmänner und unseresgleichen bösartige und primitive Finsterlinge sind, wird er mit Sir George, einem machtgierigen Menschenfürst, und seinem mechanischen schwarzen Drachen konfrontiert. Kann er das Drachengeschlecht retten, oder wird er für immer darüber grübeln, wie man aus einem Schwanzwärmer, einem Kerzenhalter und einem Mob eine Geschirrspülmaschine baut?

Wo die Katze hinfällt

Blazing Dragons ist ein klassisches Adventure, beinhaltet aber auch unterhaltsame Geschicklichkeitsrunden, deren Sinnlosigkeit ähnlich hohen Humorfaktor beinhalten wie die abgedrehten Dialoge und Lösungswege. Disziplinen im Ritterwettkampf sind bspw. Synchrontanzen, Fingerhakeln oder Cat-A-Pult-Schießen. Katzenfreunde sollten hier eventuelle Skrupel, einen possierlichen Vierbeiner an eine Burgmauer zu schießen, beiseite räumen, schließlich stellt sich das lebende Projektil freiwillig zur Verfügung und trägt einen Schutzhelm.

Comedy rules

Lange hat es gedauert, bis der verkopfte Deutsche Comedy ohne politischen Hintersinn zum Brüllen fand (Samstag Nacht, Kalkofes Mattscheibe, Familie Heinz Becker usw.), eine Entwicklung, die Titeln wie Discworld oder diesem nur gut tut. Terry Jones, der Blazing Dragons auch synchronisierte, läßt alte Brillianz wieder aufblitzen, man darf sich also auf die hoffentlich im Original belassene Groteske freuen, ebenso wie auf eine dreizehnteilige Trickfilmserie, basierend auf den Charakteren des Spieles.



NHL Powerplay 96

STEPHAN GIRLICH



Für die MD-Titel „Brett Hull Hockey" und das grottenschlechte „Pele" mußten die Entwickler von Radical Entertainment harsche Kritik einstecken. Mit NHL Powerplay könnte sich das Negativimage jedoch schlagartig ins Gegenteil verkehren.

Statt mit aufwendigem Intro oder zahlreichen Perspektiven lockt die Eishockeysimulation mit feiner Polygongrafik, dynamischen Kamerafahrten und geschmeidigen Animationen. Die Bewegungsabläufe schrammen nur haarscharf an lebensecht vorbei, so vielfältig und detailliert sind die Figuren in Szene gesetzt. Ebensoviel Mühe steckten die Programmierer in die Steuerung des Spiels. Ob diese ein ähnliches Niveau wie die Präsentation erreicht, läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt nicht sagen, da die zuständigen Routinen noch nicht hundertprozentig fertiggestellt waren. Der Rest entspricht heutigem Standard. 26 NHL-Teams mit ihren offiziellen Spielern, 16 Nationalteams und zwei All-Star-Formationen, die wie üblich in Season, Playoffs oder Freundschafts-Matches aufeinandertreffen, bilden das Mannschaftsangebot. Die Regeln und weitere Parameter, z.B. die Spieldauer, dürfen vor einem Spiel beliebig variiert werden.

INFOS

System: Saturn
Genre: Sportspiel
Spieler: 1-4
Umsetzungen: PlayStation
Hersteller: Virgin
Entwickler: Radical Entertainment
Testmuster: Virgin
Veröffentlichung: Mai



Schnörkellos

In spielerischer Hinsicht wäre eine Voraussage wieder einmal verfrüht, technisch aber wird NHL Powerplay 96 auf dem Saturn im Sportgenre defintiv einen neuen Standard setzen. Den Entwicklern ist das Kunststück gelungen, 3D-Technik und stete Übersichtlichkeit bravourös zu kombinieren. Das Zoomen und Rotieren geht ohne Effekthascherei von statten, sondern dient situationsabhängig ausschließlich einer optimalen Darstellung des rasanten Geschehens auf dem Eis. Bleibt abzuwarten, ob die endgültige Fassung den vielversprechenden ersten Eindruck der Vorabversion bestätigen können wird.







O.I.T.

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Saturn

Saturn ohne Spiel 489.90
Action Replay Pro 89.90
Alone In The Dark 2 ....99.90
Advanced Military Commander 2 ....99.90
Amok us 99.90
Bomberman (April) jap 99.90
Clockwork Knight 2 dt /jap 69.90/49.90
Cyberia 79.90
D´s Dinner 89.90
Darius Gaiden jap 79.90
Darkstalkers 2 (Vampire Hunter) jap 109.90
Daytona USA dt 89.90
Descent 89.90
F1 Live Information 89.90
Fatal Fury 3 jap 129.90
FIFA Soccer 96 ....84.90
Galaxy Fight jap 79.90
Galactic Attack 79.90
Gex 89.90
Ghen War us 99.90
Gungriffon jap 109.90
Guardian Heroes 99.90
Gunbird jap 99.90
Hang On 95 ....84.90
In The Hunt jap 99.90
Jonny BazookaTone 79.90
High Velocity us 89.90
King Of Fighters jap 119.90
Loderunner jap 119.90
Magic Carpet 89.90
Mystaria 89.90
NBA Jam T.E. 79.90
Panzer Dragoon dt 89.90
Panzer Dragoon 2 jap 99.90
Parodius Deluxe dt 69.90
Primal Rage 84.90
Rayman 79.90
Revolution X 79.90
Romance IV us 119.90
Scorcher us 99.90
Sega Rally dt 99.90
Shanghai 69.90
Shellshock 89.90
Sim City 2000 ....89.90
Skeleton Warriors us 99.90
Sonic Wings jap 109.90
Solar Eclipse 89.90
Steam Gear Mash jap 59.90
Street Fighter Alpha 99.90
The Horde us 89.90
Thunderhawk 2 ....89.90
Toshinden Remix 99.90
True Pinball jap 109.90
Virtua Cop inkl. Gun 129.90
Virtua Fighter 2 ....99.90
Virtua Racing 69.90
WWF Wrestlemania 79.90
Wing Arms 89.90
Wing Commander III 89.90
Worms 89.90
X-Men 99.90
Joypad 39.90
Virtua Stick 89.90
Lenkrad 109.90
Memory Card 8MB 89.90
RGB-Kabel 29.90
Konverter für Importspiele 49.90
Sechs-Button-Pad Dauerfeuer 29.90

PlayStation

PlayStation 499.90
Diverse japanische Spiele ....ab 59.90
Adidas Power Soccer (April) 99.90
Alien Trilogy 89.90
Alone In The Dark 2 ....89.90
Cronicles Of The Sword 99.90
Darkstalkers jap 139.90
DiscWorld dt (dt. Texte) 94.90
FIFA Soccer 96 ....89.90
Galaxian 3 jap 129.90
Johnny Bazookatone 79.90
Kileak The Blood 2 jap 139.90
Loaded 89.90
Lone Soldier 89.90
Magic Carpet 89.90
Mickey´s Wild Adventure 89.90
Motor Toon GP 2 jap 129.90
Myst 89.90
NBA In The Zone 94.90
NHL Face Off 89.90
Panzer General 89.90
Philosoma 89.90
Po´ed 89.90
Primal Rage 89.90
Ran Soccer 89.90
Revolution X 89.90
Resident Evil us (Biohazard) 99.90
Return Fire 89.90
Ridge Racer dt 89.90
Ridge Racer Revolution dt 94.90
Tekken dt 99.90
Tekken 2 jap 139.90
The Need For Speed 89.90
Thunderhawk 2 ....89.90
Toshinden 2 ....94.90
Total NBA 96 ....99.90
Raiden Project dt/jap 89.90/79.90
Rayman 89.90
Shellshock dt 89.90
Shockwave Assault us 89.90
Starblade Alpha dt 89.90
Street Fighter Alpha 99.90
X-Com 89.90
Memory Card 49.00
Viewpoint 89.90
Warhawk dt/us 89.90/69.90
wipEout 94.90
Wing Commander III 89.90
Worms 89.90
Zero Devide 89.90
Joypad 54.00
Namco neGcon Joypad 89.90
Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen) 139.90
Joyboard 119.90
Programmierbares Joypad 89.90
RGB-Kabel 49.90

3DO

Panasonic FZ-10 PAL + 3 Spiele 549.90
Flightstick Pro 149.90
Alone In The Dark 2 ....89.90
Captain Quazar 89.90
Cyberia 89.90
Cyber Dillo 89.90
D´s Dinner 89.90
Death Keep 89.90
Dragons Lore 89.90
Dual Adapter für 2 SNES-Pads 49.90
Foes Of Ali 89.90
Gex 89.90
Killing Time 89.90
Need For Speed 89.90
PGA Tour ´96 ....89.90
Phoenix 3 ....89.90
Po´ed 89.90
Primal Rage 89.90
Return Fire 2 ....59.90
Road Rash 89.90
Shockwave 2 ....89.90
Slam´n´Jam ´95 ....79.90
Space Hulk 89.90
Star Fighter 89.90
Syndicate 39.90
Sword Of Sorcery 99.90
Wing Commander III 89.90

Jaguar

Jaguar + Cybermorph 279.00
Jaguar CD-ROM + 3 Spiele 289.90
Jaguar CD-Spiele ....ab 99.90
Defender 2000 ....99.90
Diverse Jag-Spiele ....ab 59.90
Atari Karts 99.90
Alien Vs. Predator 99.90
Fever Pitch Soccer 99.90
Fight For Live 99.90
I-War 99.90
Iron Soldier 79.90
Iron Soldier 2 CD 99.90
Memory Tracks 69.90
Missle Command 79.90
Ruiner Pinball 99.90
Super Cross 99.90
Ultra Vortex 99.90
Rayman 99.90

Super Nintendo

Action Replay Pro Mark 3 ....89.90
International Superstar Soccer 2 ....109.90
Super Bomberman 3 dt 89.90
Boogerman dt 89.90
Civilisation 129.90
Cutthroat Island 109.90
Donkey Kong Country 2 dt 119.90
Earthworm Jim 2 ....99.90
FIFA Soccer 96 ....99.90
Final Fight 3 ....109.90
Front Mission 2 jap 129.90
Pinocchio 119.90
Nigel Mansell 99.90
NHL 96 ....99.90
NBA Live 96 ....99.90
Madden 96 ....99.90
Micro Machines 2 ....89.90
PGA Tour Golf 96 ....109.90
PTO 2 us 129.90
Revolution X 89.90
Toy Story 109.90
Asterix & Obelix dt 119.90
Yoshi´s Island dt 109.90

SNES Rollenspiele

Robotrek 89.90
Big Sky Trooper us 99.90
Brainlord 89.90
Breath Of Fire 2 dt 109.90
Lord Of Darkness 89.90
Dragon View 89.90
Earthbound 129.90
Eye Of The Beholder 89.90
Final Fantasy III us 139.90
Final Fantasy III Hint Book 49.90
King Arthur 99.90
Lufia 89.90
Romance VI us 129.90
Secret Of Evermore dt 109.90
Secret Of Mana 3 jap 199.90
Super Mario RPG 189.90
Chrono Trigger us 129.90
Chrono Trigger Hint Book 39.90
Illusion Of Time dt 99.90

Mega Drive

Action Replay Pro 2 ....89.90
Sechs-Button-Pad 29.90
Comix Zone dt 69.90
Desert Strike 49.90
Dune 2 ....119.90
Earthworm Jim 2 ....89.90
FIFA Soccer 96 ....89.90
International Superstar Soccer 89.90
J. League Soccer 2 jap 49.90
Light Crusader dt. Texte 114.90
Lotus 2 ....49.90
Micro Machines 96 ....89.90
Nigel Mansell dt 89.90
NBA Live 96 ....89.90
NHL 96 dt 89.90
Madden NFL 95/96 ....29.90/89.90
PGA Tour 96 ....89.90
Phantasy Star IV dt 109.90
Pete Sampras ´96 ....89.90
Psycho Pinball 89.90
Shadowrun 89.90
Story Of Thor 109.90
Super Skidmarks 79.90
Theme Park 94.90
Toy Story 99.90
Vectorman DT 69.90
Wayne Gretzky Hockey 59.90
Worms 89.90

Mega CD

Grundgerät dt + Thunderhawk 209.90
CDX Pro 59.90
Eternal Champions dt 89.90
Fatal Fury Special dt 79.90
Lunar Eternal Blue 99.90
Lunar Hint Book 44.90
Samurai Shodown dt 79.90
Shining Force dt 79.90
Thunderhawk 49.90
Tomcat Alley 49.90

32X

Chaotix dt 99.90
Golf Magazine: 36 Great Holes 79.90
FIFA Soccer 96 ....89.90
Metal Head 109.90
NBA Jam dt 39.90
Stellar Assault 99.90
T-Mek 99.90
Virtua Fighter dt 99.90
WWF Raw 39.90
Motherbase 99.90

Neo Geo CD

Pulstar 99.90
Samurai Shodown 3 ....109.90

Zeitschriften

Saturn Fan jap 25.00
Edge 17.00
Game Fan 17.00
PlayStation + CD engl. 25.00
Saturn Mag + CD engl. 25.00

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren!
Händler sind willkommen!
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485





Coin-op '96

Die Begeisterung der Fachbesucher auf der ima '96, der Internationalen Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten, hielt sich merklich in Grenzen. System 11-Boards von Namco, wie Tekken 2, werden 1:1 für die Sony PlayStation umgesetzt, Segas „The big three", Virtua Cop, Virtua Fighter 2 und Sega Rally sind ohne spielerische Abstriche auf dem Saturn erschienen.

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH



Unser Hauptaugenmerk richtete sich deshalb auf die AOU-Messe in Tokio, die einige überraschende Einsichten zu Tage brachte: Capcoms längst überfälliges Debüt im 3D-Sektor und Segas Virtua Fighter 3, das die Grenzen zwischen Heimkonsolen und coin-ops neu definieren sollte.



ima Dirt Dash

Namcos Sega Rally-Plagiat sorgte für einiges Aufsehen. Drei Vehikel, ein Sportwagen, ein Buggy und ein 4x4-Truck, standen zur Auswahl. Kleine Luftkompressoren im Fahrersitz sollten das Gefühl der Authentizität verstärken. Als Platine verwendete Namco ein System 22-Board. Die Steuerung geriet ähnlich aufwendig und realistisch wie beim Vorbild, d.h. nur mit rechtzeitigem Bremsen und gefühlvollem Gegenlenken hielt man sein Gefährt auf der Ideallinie.

ima Manx TT

Manx TT spielte auf dem legendären Isle of Man-Kurs. Nicht nur, daß sich die Motorradattrappe nach links bzw. rechts neigte, sogar die Vibrationen des Motors wurden auf das Lenkrad und den Sitz übertragen. Active Motion Slider genannt, reagierte das Bike je nach Beschleunigung auf die Fliehkräfte, während die Füße des Spielers im Gegensatz zu Namcos Cyber Cycles fest auf den Pedalen ruhten. Segas Exhaust Sound System, ein Set aus fünf Lautsprechern, sorgte für eine effektvolle Soundkulisse: zwei Frontspeaker für die Begleitmusik, drei weitere für die Motoren- und Auspuffgeräusche, die Original TT-Bikes entliehen wurden. Bis zu acht Spieler können sich an Segas neuestem Rennspiel, das von AM3 und AM4 auf einem Model 2-Board entwickelt wurde, messen. Zwei Kurse, TT und Seaside, und ein Automatik- bzw. ein Sechs-Gang-Getriebe standen zur Auswahl. Spielerisch verwöhnte Manx TT mit gewohnt hoher AM3-Qualität, den Machern von Sega Rally. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit fühlte man sich durch die realitätsnahe Sitzposition wie beim echten Isle of Man.

ima Rave Racer

Namcos gefeierte Ridge Racer-Serie ging in die dritte Runde. Feintuning war mit einem Vier-Spieler-Modus, vier Tracks und einem geheimen Tunnel auf der Bergstrecke gefragt. Die beiden Perspektiven und eine Umschaltmöglichkeit zwischen Automatik- und Handschaltung waren aus Ridge Racer bereits hinlänglich bekannt, auch das Fahrgefühl entsprach hundertprozentig dem Original.

ima Road Rage

Road Rage, Konamis Hydraulik-Rennen, das in Japan unter dem Titel „Speed King" erschienen ist, soll für die PlayStation und den Saturn umgesetzt werden. Mit der aufwendigen Hydraulik konnte das Spiel selbst leider nicht mithalten. Deutliche Geschwindigkeitseinbußen auf allen Strecken erinnerten eher an ein 32-Bit-Videospiel als an einen hochgezüchteten coin-op.

ima Time Crisis

Time Crisis ist ein weiteres Beispiel dafür, wie Namco schamlos Segas coin-ops kopiert (und umgekehrt). Diesmal wurde Virtua Cop 2 als Vorbild auserkoren, allerdings nicht ohne die bewährte Formel weiterzuentwickeln. Per heruntergedrücktem Pedal stand es dem Spieler bei diesem System 22-Board nämlich frei, sich zu ducken und somit Heckenschützen auszuweichen. Je nach geduckter Position waren verschiedene Varianten, einen Gegner auszuschalten, möglich. Der Spielablauf selbst erinnerte mit spektakulären Kamerafahrten und einer automatischen Zieljustierung natürlich stark an das Sega-Vorbild.

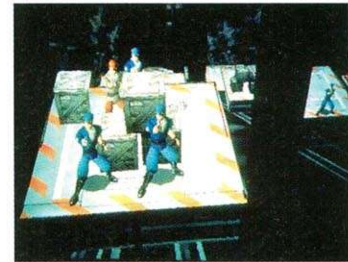
ima Midnight Run

Konamis Beitrag zum Rennspiel-Genre wartete mit recht wenigen Neuerungen auf. Eine Automatik- und eine manuelle Schaltung ließen sich während des laufenden Spieles durchwechseln, genauso wie die beiden Perspektiven, eine Cockpit- und eine Sicht aus einem Begleitfahrzeug. Vier Sportwagen und drei Kurse standen zur Aus-





Dirt Dash



Time Crisis



Manx TT



Midnight Run



Rave Racer





Road Rage




Virtua **Cop 2**


Run & **Gun 2**




Street Fighter **Alpha 2**


Soul **Edge**




Virtua **Fighter 3**

wahl, und drei vom Computer gesteuerte Gegner galt es in dichtem Verkehr zu schlagen. Die Hochgeschwindigkeitsraserei ließ jeglichen fahrerischen Anspruch vermissen, da die Kutschen fast alle Kurven mit Vollgas nehmen konnten; flinke Reaktionen waren für eine vordere Plazierung entscheidend.

ima Virtua Cop 2

Reload! Virtua Cop 2 wartete mit satten 60 Frames pro Sekunde auf, der Vorgänger brachte es nur auf respektable 30 fps. Als Platine verwendete AM2 ein Model 2B-Board, d.h. eine modifizierte, kleinere Variante des Model 2. Bemerkenswert an Virtua Cop 2 waren nach wie vor das hohe Tempo und das vom Spieler geforderte Timing über die drei neuen Stages hinweg. Zudem verzweigte sich teilweise der weiterführende Weg, d.h. der Spieler mußte sich für eine Richtung selbst entscheiden.

ima Fighting Vipers

Mit Fighting Vipers schielte Sega augenfällig auf eine jüngere Klientel. Die einzelnen Schläge wurden äußerst eingängig, mit durchschlagenden Finishing Moves, zum Teil außergewöhnlich inszeniert, und die Charaktere waren brandneu: schlagkräftige Argumente, vor allem für ein junges Zielpublikum. Das stark vereinfachte Gameplay, die oberflächlichen Strategien und das gezwungen wirkende Design der Charaktere, die die geschmeidigen Animationsphasen der Virtua Fighter-Serie vermissen ließen, zählten allerdings zu den eindeutigen Schwachstellen. Entwickelt wurde Fighting Vipers von AM2 auf einem Model 2B-Board.

AOU Capcom

Mit ihren ins Uferlose ausartenden Street Fighter-Remakes inzwischen ins Kreuzfeuer der Kritik geraten, stellte Capcom auf der AOU Show neben der neunten Inkarnation ihrer in die (acht) Jahre gekommenen Serie ihren ersten Polygon-Titel, Star Gladiators, vor. Das Zero-Update beinhaltete drei neue Charaktere, darunter einen buddhistischen Priester (Gen), ein Schulmädchen in Seemannskleidung (Sakura) und einen geheimnisumwitterten Soldaten (Rolento). Ein Custom Combo-System ermöglichte, je nach aufgefüllter Leiste, variable Combo-Spielarten. Als Board wurde wieder das bewährte CPS II-System verwendet, das bereits in dem Vorgänger, in X-Men Children Of The Atom, in Dark Stalkers und in Marvel Superheroes seine Dienste verrichtet hatte.

AOU Konami

Völlig unvermittelt gab Konami ihren Einstieg in den 3DO M2-Markt bekannt (vgl. Backstage-Teil). Vorerst zwei Titel, die Fortsetzung ihres in Deutschland indizierten Lightgun-Spiels und ein weiterer 3D-Shooter, sollen auf Grundlage der 64-Bit-Hardware entstehen. Außerdem in der Pipeline: das Sequel zu ihrem Basketballspiel Run & Gun 2 und Jet Ski, das für Herbst geplant ist.

AOU Namco

Unter den Namco-Neuheiten auf der AOU Show tummelten sich insbesondere System 11-Boards, ein Zugeständnis an den Erfolg von Tekken 2 in den Spielhallen. Dirt Dash, Time Crisis, Namco Classic Collection 2 und Soul Edge wurden ein weiteres mal vorgestellt, letzteres in neuem Gehäuse. Im allgemeinen machten Sequels das Rennen auf dem Namco-Stand. Alpine Surfer ritt auf der Alpine Racer-Welle, angereichert durch zwei neue Kurse und weitere Spielmodi, Free Run und Gate Trial. Victory Lap wiederum geriet, von einigen Neuerungen wie dem Championship Point Mode abgesehen, nach Ace Driver. PlayStation-Besitzer sollten sich vor allem die System 11-Boards vormerken. Neben der Namco Classic Collection 2 und Dunk Mania, einem neuen Basketballspiel, ist vor allem Xevious 3 ein potentieller Kandidat für eine 1:1 Umsetzung auf die Sony-Hardware. Dem Gebot der Stunde folgend zogen sich texturierte Schiffe und Morphing-Effekte durch den Remix des in Ehren ergrauten Shooters. Mit Prime Goal EX schließlich ging Namco den umgekehrten Weg und konvertierte einen ihrer PlayStation-Titel für den Arcade-Markt.

AOU Sega

Segas Auftritt auf der AOU-Messe stand ganz im Zeichen von AM2s Virtua Fighter 3, das die Grenzen zwischen Heimkonsolen und coin-ops neu definieren sollte. Ihr erster Titel auf der Basis des in Zusammenarbeit mit Lockheed Martin entwickelten Model 3-



Boards, das mit einem PowerPC 603e RISC-Prozessor bestückt war, kam dem grafischen Wunschtraum der Virtua Fighter-Fans, der CG Portrait-Serie, bereits sehr nahe. Eine Stage, Dural Vs. Jacky, war bereits als Demo spielbar, zwei neue weibliche Charaktere sollen die aus Virtua Fighter 2 bekannten zehn Figuren nach oben hin abrunden. Als nächster Model 3-Titel ist Daytona USA 2 im Gespräch. Die weiteren Titel von AM2: Virtua Fighter Kids, eine Anime-Variante mit exorbitanten Köpfen und Kulleraugen, und Sonic Fighters (beide: ST-V-Board). AM3 verzichtete angesichts der schier übermächtigen Präsentation der dritten Fassung von Virtua Fighter gleich ganz darauf, ihr Beat'em Up Last Bronx auf dieser Messe vorzustellen. Nichstdestoweniger fanden interessierte Besucher doch zwei neue AM3-Titel: Decathlete, ein Sportspiel mit Polygonfiguren, das im hochauflösenden Bildschirmmodus des ST-V-(Sega Titan Videogame) Boards lief, und Gunblade New York, auf der Grundlage eines Model 2-Boards. Der Spieler bediente hier die Bord-MG eines Helikopters. Mit frei wählbaren Kameraperspektiven, den Kugeln ausweichenden Gegnern und neuen Schauplätzen, Times Square, Rockefeller Center und dem UN-Gebäude, sollte sich Gunblade New York von Virtua Cop 2 abheben. Virtual-On und der von AM1 designte Afterburner-Verschnitt Sky Target wurden hingegen nicht mehr gezeigt. Für Saturn-Besitzer bemerkenswert: Virtual-On, Virtua Striker, Manx TT, Fighting Vipers, Funky Head Boxers und Virtua Cop 2 sollen für den Heimbereich umgesetzt werden. Ob, geschweige denn wann eine Saturn-Version von Virtua Fighter 3 geplant ist, soll sich erst auf der E3 Messe im Mai klären.

Taito

Während Taitos Psychic Force mit seinen turbulenten Kamerafahrten und medialen Attacken Bandais Dragon Ball Z-Serie anklingen ließ, schlug der Shooter Ray Storm in die Xevious 3-Kerbe, nur mit deutlich detaillierter ausgearbeiteten Schiffen und nachhaltigeren Special Effects. Super Football Champ zuguterletzt griff die erprobte Formel ganz nach der Machart japanischer Entwickler wieder auf, d.h. Arcade-Gameplay und etwas zu eckig geratene Polygon-Kicker waren angesagt.

Williams

War Gods, Williams' seit langem überfälliger Einstieg in das 3D-Genre, erinnert mit seinen unkonventionellen Würfen, Projektilgeschossen und Teleports trotzdem eher an vorausgegangene in-house Produktionen als an den Urahn der Polygon-Prügler, Virtua Fighter. Wie in Takaras Battle Arena Toshinden zoomt und dreht sich der Bildschirm bis zum Exzeß, ein Ausweichen in die dritte Ebene ist ebenfalls möglich. NBA Hang Time stellt das offizielle Sequel zu NBA Jam Tournament Edition dar. Als Teil ihrer Übernahme von Time Warner Interactive veröffentlicht Williams darüber hinaus sämtliche weiteren coin-ops von Atari Games, darunter Primal Rage 2 und 3D Gretzky Hockey, das für das Nintendo 64 erscheinen soll.

Soul Edge

Namcos Soul Edge grenzt eher an Takaras Battle Arena Toshinden als an das hauseigene Tekken 2. Die dreidimensionalen Hintergründe, der verwendete Hires Mode von 640 x 480 Pixeln und die auffällig ins Detail gehenden Charaktere entfernen Soul Edge bereits visuell vom Überrest der Prügelmeute. Die Detailfülle hat natürlich ihren Preis, denn die Framerate mußte auf 30 fps herabgesetzt werden. Analog zu Toshinden setzt auch Namco mehr auf Waffenkunst als auf „banale" Schlag- und Trittcombos. Die Story ist in einem fiktiven Königreich im 15. Jahrhundert angesiedelt, in dem etliche Figuren um ein magisches Schwert kämpfen. Namco bestreitet zwar bislang, daß eine PlayStation-Version geplant ist, eine Tatsache, die nur dadurch verständlich ist, daß Tekken 2 gerade erst in Japan für die PlayStation erschienen ist und zu viel Publicity für Soul Edge die Tekken 2-Abverkäufe sicherlich gefährden würde. Allerdings sollte man sich auch vor Augen halten, daß in den System 11-Boards nichts anderes als Sony PlayStations schlummern.




Virtua Fighter 3



Star Gladiators

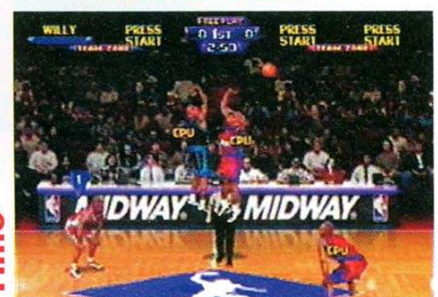


War Gods






Virtua Fighter Kids

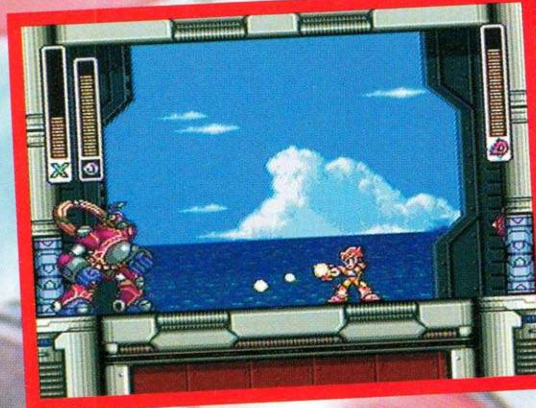


NBA Hang Time

Mega Man X3

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

Ganz in der Tradition des altehrwürdigen Volkswagens läuft und läuft Mega Man mit nicht schwinden wollender Energie über die heimischen Bildschirme.



Zukunftsforscher, die gegenwärtig über den Fortbestand unseres Heimatplaneten Spekulationen anstellen, kreieren wohl eher das Bild eines hochtechnisierten Automatenstaates denn einer heilen Welt, in der sich auf saftigem Grün Fuchs und Hase guten Tag sagen. Finden wir uns also mit der Vision ab, welche auch hier beschrieben wird. Kampfroboter, die im Kreislauf der Hochtechnik wieder die Merkmale barbarischer Krieger tragen, bedrohen in Form eines Computerviruses die verängstigte Bevölkerung. Cyber-Teenie Mega Man und sein Kompagnon Zero, den man während des Spieles zu Hilfe rufen kann, stellen sich dem wahnsinnigen Dr. Doppler, dem Ursprung des Übels.



Die sichere Bank

Eigentlich verkauft Capcom seit Jahren das gleiche Spiel. In 18 Episoden zieht und kickt Mega Man (jap.: Rockman) durch eher mittelmäßige Jump´n Shoot-Runden, um früher oder später in einer Arena den abstrusen Erfindungen eines durchgeknallten Wissenschaftlers die Sicherungen rauszudrehen. Es gab in Japan schon Wettbewerbe, bei denen Kids diese Kampfmaschinen designen sollten, da den Programmierern wohl die Ideen ausgingen. Mega Man X3 geriet natürlich komplexer und grafisch beeindruckender als alle Vorgänger, am Spielprinzip ändert sich nichts. Der Protagonist duelliert sich nach einem Leveldurchgang mit einem Maverick (Kampfroboter), besiegt ihn und erhält dessen spezifische Waffe, diese trifft wiederum den Schwachpunkt eines anderen Gegners usw. Mega Man-Innovationen wie Roboter Power-Suits, in denen der martialische Heldenwicht an Durchschlagskraft gewinnt, eine Vielzahl an Extras (Radarhelm, Raketenschuhe, Doppelschuß-Wumme etc.) oder auch der etwas unglücklich geratene Einsatz des ominösen C4-Chips für besondere grafische Effekte werden sicherlich weder für die, die sich das Spiel niemals gekauft hätten, noch für die echten Fans die Wurst vom Tisch reißen, denn Mega Man ist einfach eine feststehende Größe, die man mindestens zu schätzen weiß, respektive in seiner Spieleauswahl bewußt außen vor läßt. Qualitativ sauberer Durchschnitt, extrem schwierig und so taufrisch wie die Programmstruktur der Öffentlich-Rechtlichen, das ist Mega Man im Jahre 1996.



System:	Super NES
Genre:	Jump'n Shoot
Spieler:	1
Level:	13
Besonderheiten:	Paßwort, C4-Grafik-Chip
Hersteller:	Laguna
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Mai
Ca. Preis:	139,- DM



FRONT MISSION GunHazard



STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT







Im Gegensatz zum ersten Teil, der in die Sparte des Strategiegenres einzuordnen ist, setzt der zweite Teil von Front Mission auf Action à la Cybernator.

Im Verlaufe des Spiels läßt sich der eigene Mech durch effektivere Waffen, stärkere Schutzschilde und bessere Sprungdüsen aufrüsten, oder man legt sich gleich einen komplett neuen Kampfroboter zu. Hauptsächlich ist man jedoch damit beschäftigt, in klassischer Jump´n Shoot-Manier Level für Level zu erledigen. Von einer Oberweltkarte aus sind anfangs vier Missionen anwählbar, die jeweils in ca. zehn relativ kurze Level gegliedert wurden. Ein Briefing, erwartungsgemäß nur mit japanischen Schriftzeichen, läutet die Einsätze ein. Ausgerüstet mit einem primären (bspw. Laser oder MG) und einem sekundären (bspw. Homing Missiles, Bounce Bombs oder Minen) Waffensystem, schießt man auf gegnerische Mechs, Flugzeuge und auch Soldaten. Höher gelegene Abschnitte sind mittels Sprungtaste zu erreichen; für Engstellen muß ab und zu die schützende Hülle des Blechkameraden verlassen werden, um diese per pedes bewältigen zu können.

Japanischfrust

Ohne Japanisch-Kentnisse bleibt manches Missionsziel, und die Story sowieso, im Verborgenen. Im Gegensatz zum Original, bei dem wenigstens die Menüs in Englisch abgefaßt waren, ist der Nachfolger aufgrund ausschließlich japanischer Texte leider nicht mehr so einfach und schnell zu verstehen. Dennoch, Gun Hazard ist äußerst umfangreich und präsentiert sich ansprechend, von daher ist der Titel zumindest für eingefleischte Importfreaks interessant - Ausdauer und Geduld vorausgesetzt.



System:	Super NES
Genre:	Shoot´em Up
Spieler:	1
Besonderheiten:	Batterie
Hersteller:	Squaresoft
Entwickler:	Omiya Soft
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK	7 von 10
SOUND	6 von 10
GAMEPLAY	8 von 10
RATING	7 von 10



SOFTWEAR



Der Anspruch: Leah ist ganz Prinzessin, mit ihrem atemberaubend galaktischen **Pullover von Vulcan Vinyl** (DM 198,90), **Radium-Make-up** (Qurie Labs, DM 6,99) und hautengen **Astronauten-Hosen** (Tinpins, DM 75,50). Die **Schuhe** sind ihre eigene Kreation, eine kunstvolle Kombination aus Eierschachteln und Silberfolie.

Das Spiel: Mit einem Staraufgebot erzählt **Origins Wing Commander III** eine Saga, die Filmelemente im **Hollywood-Stil** mit einer spannungsgeladenen **Weltraum-Kampfsimulation** verbindet. Zu den Hauptdarstellern gehören **Mark Hamill, Malcolm McDowell, John Rhys-Davies** und **Tom Wilson** als 'Maniac'.

Haar von Maurice.



Bugs Bunny in Double Trouble







Der letzte Mohikaner? Gerade mal ein Mega Drive-Spiel konnte für diesen Monat an Land gezogen werden, ein Plattformgehüpfe mit Zeichentrick-Oberhase Bugs Bunny.

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

Je weniger Softwarenachschub für Segas einstiges Flaggschiff veröffentlicht wird, desto schwächer auch die Qualität der Titel. Die Motivationskurve der Programmierer nähert sich scheinbar rapide dem Nullpunkt. Lieblos werden 08/15-Jump´n Runs hingerotzt, die sich aufgrund starker Lizenzen eine Existenzberechtigung erhoffen. Bugs Bunny besteht in Anlehnung an einige seiner legendären Trickfilme Abenteuer, deren videospieltechnische Umsetzung fast schon einem Affront gegen die Meisterwerke der Warner Brothers gleichkommt. Der alte Weidmann Elmar Fudd soll annehmen, daß anstelle der Hasensaison die Jagd auf Enten freigegeben wurde. Zu diesem Zweck muß man Daffy Duck dazu bewegen, Bugs zu verfolgen, wobei Daffy dann einige Hinweisschilder auf das lizensierte Kleintierkesseltreiben umdreht und selbst Opfer des glatzköpfigen Trophäenjägers wird. Danach befindet sich Kollege Langohr, der wieder einmal in Alburquerque falsch abgebogen ist, inmitten einer spanischen Stierkampfarena, in der der Kampstier El Toro mittels einer genialen Maschinerie bezwungen werden will. Zu diesem Zweck springt Bugs in eine Löwengrube, die sich ja bekanntermaßen unter den iberischen Rindvieh-Abschlachtlokalitäten befinden, um die Einzelteile für seine Erfindung aufzuspüren. In tausendundeiner Nacht fahndet er nach einem hilfreichen Flaschengeist, später kommt noch Marvin, der Marsmensch ins Spiel -ja, so lustig hüpft es sich auf dem Mega Drive nach der Zeitenwende.

What´s up, Doc?

Die bekannten Charaktere helfen diesem Produkt knapp aus den Untiefen der Softwareniederungen. Kritisch betrachtet finden wir eine unterdurchschnittliche Steuerung, unfaires Leveldesign, langweilige FX ohne Originalität und öde Hintergrundgrafiken, doch dafür dudelt ein netter Soundtrack aus der Flimmerkiste, und die anarchischen Comic-Helden bringen ein Quentchen Charme in die Sache. Hardcore-Zocker, die das Fehlen eines Paßwort-Systems als Herausforderung betrachten und auch sonst mit wenig zufrieden sind, können mal reinschauen, ansonsten: weggehüpft und schnell vergessen.



System:	Mega Drive
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	8+
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Probe, Climax
Testmuster:	Sega
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	129,- DM

FUN POINTS

GRAFIK	5 von 10
SOUND	5 von 10
GAMEPLAY	4 von 10
RATING	4 von 10



PANZER DRAGOON™
II ZWEI
FUN GENERATION

Panzer Dragoon Zwei

MARTIN WEIDNER • HOLGER GOßMANN





Zu schwermütigen orientalischen Klängen wohnt der Spieler einer sehr zu Herzen gehenden Szene bei. Ein entbehrlicher, da kranker Drachen haucht sein noch junges Leben aus, erlegt von älteren, skrupelloseren Kriegern. Geknickt schlurft unser junger Drachenreiter die Treppenstufen hinauf zu seinem Quartier.



Ein leises, gutmütiges Fauchen dringt ihm dort entgegen, eine aufheiternde Begrüßung durch den zahmen Drachen, der ihm (im Abspann des ersten Teiles) zur Obhut überlassen wurde. Noch immer etwas betrübt, gibt er sich schuldbewußt einen Ruck. Der tägliche Drill wird ihn schon etwas zerstreuen und seinem Schützling nur gut tun.

Szenenwechsel

Weit vor den Toren der Feste: Sachte, aber mit einem Feuereifer bei der Sache, versucht der kleine Drachen sich mit seinen kümmerlichen Schwingen in die Luft zu erheben und scheitert - wie so oft - kläglich. Ernüchtert, fast teilnahmslos führt der Reiter die Zügel zu dem sanften Hügel vor seiner Heimatstadt. Gleichgültig will sein Blick wieder abschweifen, als mit einem Mal ein großer Schatten über seinem Kopf entlangzieht. Noch ehe seine Augen den Himmel absuchen können, erhellt ein gleißender Blitz das gesamte Tal.

Sprachlos verfolgt er aus den Augenwinkeln seiner geblendeten Augen, wie ein Luftschiff seine Heimat in einem einzigen aufleuchtenden Augenblick dem Erdboden gleichmacht. Die Teilnahmslosigkeit weicht mit einem Schlag von ihm, energisch reißt er die Zügel herum und verfolgt den weiteren Kurs des Schiffes. In seinen Augen blitzt noch das kindliche Unverständnis, daß dieser Krieg nun auch der seine geworden ist.

Ein Gespann wie Pech und Schwefel

Ein Prolog, der souverän an den Plot des ersten Teiles anknüpft und den Gang der Handlung schlüssig kanalisiert: das unbedarfte Junge wird schnell flügge und mausert sich nach drei Metamorphosen zu einem ehrwürdigen Drachen, der sich mit machtvollen Schwingen majestätisch in die Luft erhebt, gefolgt von einem nicht weniger



System:	Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	7+1 Bonuslevel
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster:	Flying Arts, Sega
Veröffentlichung:	Mai
Ca. Preis:	99,- DM





hat Sega im Manual nicht zuviel versprochen, und Panzer Dragoon Zwei ist wirklich „einer der besten 3D-Shooter auf dem Markt". Nur, wie gesagt, einer der besten, denn ein Malus, wenn auch der einzige, bleibt: der zweite Teil ist nämlich sichtlich zu einfach. Erfahrene Drachenreiter bekommen den Abspann bereits nach einer Stunde zu Gesicht. Wer darüber hinwegsehen kann und sich die Neuerungen vor Augen hält - und damit sind nicht bloß profane wie eine umfassende Speicherfunktion oder Cheats aus der Büchse der Pandora gemeint, sondern sich gabelnde Wege, eine richtungweisende Grafik und ein nach wie vor tadelloses Gameplay - den erwartet ein avantgardistischer Shooter. Selbst nach einmaligem Durchspielen motiviert Panzer Dragoon Zwei dank verschiedener, relativ frei wählbarer Routen weiterhin. Dieses Spiel wäre auch in den Spielhallen ein Münzgrab. Ein größeres Kompliment kann man einer Firma, deren Reputation eigentlich an den Umsetzungen ihrer Spielhallenhits auf den Saturn gemessen wird, wohl kaum machen.





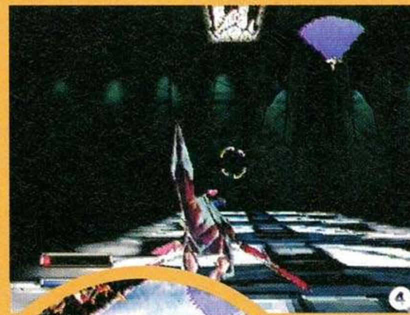
1 2 3 4 Die vier Perspektiven. 5 Die Zwischensequenzen liefern einen Vorgeschmack auf den kommenden Endgegner. 6 Showdown... ein Wiedersehen gibt es erst in Panzer Dragoon RPG.

forschen Reiter, der von seinem Rücken aus die Gegner aufs Korn nimmt.

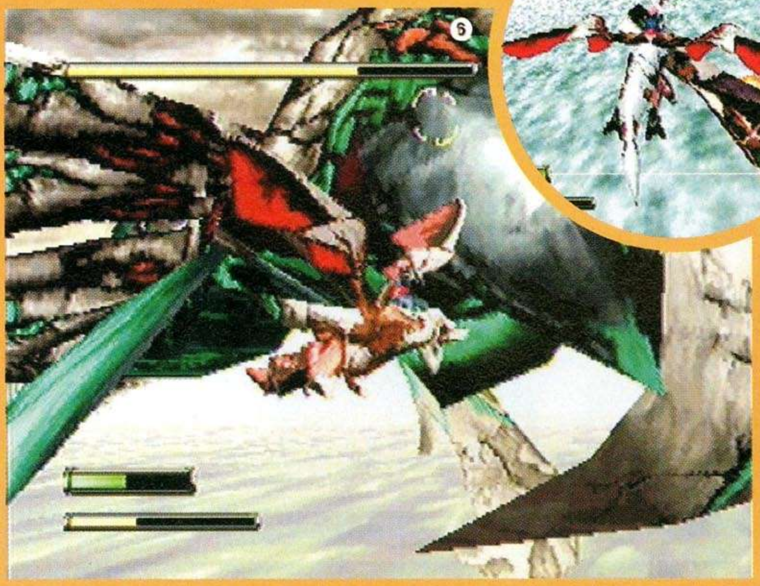
Wenn Träume wahr werden

Wenn Dragoner ihre Reittiere durch verzweigte Canyons führen, mit ihren Wummen auf kreuz und quer umherhuschende Erdkriecher und Lindwürmer peilen, und ihren Kameraden gedenken, die im Intro des ersten Teiles zu Boden gegangen sind, ... wenn Dragoner über Stock und Stein preschen, gehetzt von mißgebildeten Fabelwesen und hitzig zwischen den vier Perspektiven hin- und her schaltend, ... wenn Dragoner im wilden Schneegestöber mutierten Riesenkrebsen und streitsüchtigen Quallen nachstellen, ... wenn die Entwickler ein wahrhaftiges Feuerwerk an Special Effects abbrennen - dann









FUN POINTS

GRAFIK	10 von 10
SOUND	8 von 10
GAMEPLAY	9 von 10
RATING	8 von 10


PlayStation

Guardian Heroes

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

In den romantischen Heldenepen, sei es in der Artus-Sage oder im Nibelungenlied, hatten immer sehr viele Menschen sehr wenigen sehr viel zu verdanken. Kühne Ritter, die sich furchtlos einer Übermacht stellten, waren von jeher der Stoff, um den sich Legenden ranken.

Wer den Helden in sich spürt und Spaß an Prügelspielen hat, für den waren Spiele wie Final Fight erste Wahl. Guardian Heroes übernimmt die zugrundeliegende Struktur, läßt die 16-Bit-Reihe von Capcom allerdings ziemlich blaß aussehen. Mit einem von fünf Kämpfern, die ihre individuellen Stärken und Schwächen zu Markte tragen, beschreitet man einen gefährlichen Weg, um sich einer wohlerlesenen Menagerie japanischer Fabelwesen der aktuellen Manga-Mythologie zu stellen. Die Special-Attacken sind sehr einfach auszulösen und gewinnen durch Erfahrungs- oder Stärkepunkte wie beim konventionellen Rollenspiel an Durchschlagskraft. Es handelt sich hier um sehr fantastisch anmutende Aktionen, die zum Großteil wenig mit Martial Arts-Manövern gemein haben. Dafür sorgt ein Multi-Combo-System für abnorm hohe Trefferzahlen (200 Hit-Combos wurden wiederholt erreicht), jedoch mehr mit Mischungen aus Schlag-Schuß-Aktionen. Gegnervielfalt und ungewöhnliche Handlungsdramatik heben Guardian Heroes aus dem schlichten Prügel-Einheitsbrei. Zwar wirkt der Versuch, die dritte Dimension in drei Hintergrundsstufen zu nutzen, etwas unbeholfen, doch die bombastischen Massenschlachten entschädigen einen völlig.

Get in the ring, Mutha...*!&$?!!

Der Story-Mode, über den im vorigen Abschnitt berichtet wurde, kann entweder allein oder zu zweit in Angriff genommen werden; hier hat man auch die Freiheit, sich mit potentiellen Feinden gutzustellen, Gefechten aus dem Weg zu gehen oder im Schlußkampf der vermeintlich charmanten Bedrohung gegenüberzutreten, der nachgesagt wird, daß sie eine buchstäbliche „Schlange" sein soll. Wer noch fünf Freunde und einen Multi-Tap-Adapter sein eigen nennen kann, der wird seine helle Freude am Battle-Mode haben. Hier metzelt man im Kampf „Jeder-gegen-jeden" in einer Arena, bis der wahre Guardian Hero übrigbleibt. Viel falschmachen kann man eigentlich nicht, - wenn man sich angesprochen fühlt und dieses Genre mag, wird man viele schöne Spielstunden vor sich haben. Doch ein großer Titel für die Masse ist Guardian Heroes wahrlich nicht.



System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-6
Level:	30
Besonderheiten:	Backup-Booster Six Player Adapt.
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Treasure
Testmuster:	Dynatex
Veröffentlichung:	April
Ca. Preis:	99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK	7 von 10
SOUND	5 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	7 von 10



Alone In The Dark 2
Jack is back



JULIAN OSSENT - HOLGER GÖßMANN

Edward Carnby ist zurück. Der englische Meisterdetektiv hat es auch in seinem neuesten Fall mit jeder Menge gruseliger Gestalten zu tun.

Wir erinnern uns: im ersten Abenteuer verschlug es Carnby in ein altes Herrenhaus, in dem er einige unangenehme Begegnungen der dämonischen Art zu überstehen hatte, um schließlich in den Kellergewölben des betagten Gemäuers den Helfern des Satans den Garaus zu machen. Geister-kampferprobt muß er sich nun auf die Suche nach einem kleinen Mädchen machen, das von dubiosen Gestalten in einer Villa im lauschigen Hell's Kitchen festgehalten wird. Vom Spielprinzip her ist alles beim alten geblieben. Jeder der zahlreichen Schauplätze wird von mehreren festen Kameraperspektiven „ausgeleuchtet", je nachdem an welcher Stelle man sich befindet eine davon ausgewählt, um so eine filmähnliche Stimmung zu schaffen. Gegenstände werden durch einfaches Darüberlaufen eingesammelt, Ed Carnby selbst kann außerdem Laufen, Rennen, Sachen herumschieben und, last but not least mit der blanken Faust oder einer der zahlreichen zu findenden Waffen kämpfen. In fast jedem Raum des Gruselhauses wird der Spieler vor teilweise ganz schön knifflige Rätsel gestellt, die er meist mit Hilfe einer der aufgesammelten Icons lösen kann, z.B. ein 5-Cent-Stück in einen einarmigen Banditen stecken, um zwei weitere Tokens zu erhalten. Zu allem Überfluß versuchen die untoten Bewohner des Hauses auch noch, einen an der Bewältigung seiner Aufgabe zu hindern, Feuergefechte und Prügeleien stehen somit auf der Tagesordnung.

Schauriges Ergebnis

Gute Story, gute Ideen, schlechte Realisierung; im Gegensatz zum hervorragenden ersten Teil der Alone In The Dark-Saga kann dieser müde Nachfolger kaum spielerische Glanzlichter setzen. Die Steuerung ist katastrophal ungenau und schwammig, was gerade bei den häufigen Schußwechseln für gewaltigen Frust sorgt, da die meisten Salven drei Meter neben dem Ziel in die Wände schlagen. Die eckige und häßliche Grafik der Vektor-Figuren ist längst nicht mehr up to date, darüber tröstet auch die flüssige Bewegung der Akteure nicht hinweg, und der Sound ist für eine 32-Bit-Konsole einfach nur noch traurig. Ausschließlich wirkliche Hardcore-Fans sollten über einen Kauf nachdenken, alle anderen lesen lieber ein gutes Lovecraft-Buch, da hat man mehr davon.



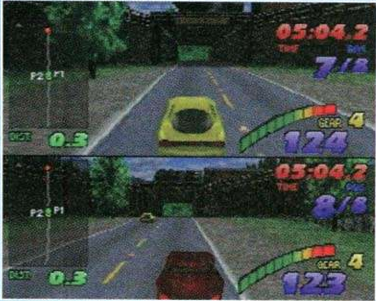
System:	Saturn
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Besonderheiten:	Backup-Booster
Umsetzungen	PlayStation
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK	5 von 10
SOUND	3 von 10
GAMEPLAY	3 von 10
RATING	4 von 10

















„Super Renn-Action auf sechs Strecken und mit acht Traumflitzern"
88% Mega Fun 5/96

$$\left(\frac{M \times \sqrt{A_c} + H}{P/SX}\right) \times 8$$

= **The NEED for SPEED**™

Testen Sie

die Autos, von denen Sie schon immer

geträumt haben ... THE NEED FOR SPEED™ glänzt

mit acht originalgetreuen Hochleistungswagen, die so

realistisch aufheulen, rasen und schleudern, daß Sie

instinktiv nach dem Sicherheitsgurt greifen. Aus vier

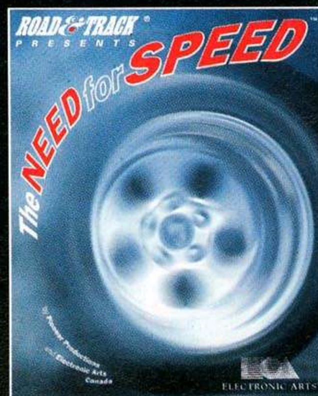
verschiedenen Blickwinkeln führt Sie die

allerneueste 3D-Grafik durch fotorealistische

Straßen und Rennstrecken.

ROAD & TRACK präsentiert

The Need for Speed



Auch von Electronic Arts:

ROAD RASH

SPACE HULK

ELECTRONIC ARTS®

http://www.ea.com/ • Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel: 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44.
Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24.



CREATURE SHOCK

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELLERT

Anno Domini 2123: die Menschheit ist im Begriff ihre benachbarten Planeten zu besiedeln. Eines Tages verschwindet ein Aufklärer der Terranischen Flotte schlagartig spurlos vom Radar. Ein Asteroid hat das Schiff einkassiert.

Intelligentes extraterrestrisches Leben! Ein uralter menschlicher Wunschtraum ist in Erfüllung gegangen, nur sind wir alles andere als willkommene Gäste. Ein Söldnertrupp soll nun die Geheimnisse des Bioplaneten ergründen.

Betörend

Argonaut zählt nicht erst seit ihrer BRender-Software zu den hartnäckigen Verfechtern gerenderter Grafik. So wird der Spieler auch in Creature Shock über zwei CDs hinweg förmlich von mißgebildeten Kreaturen erschlagen, - morphende, Ehrfurcht gebietende Endgegner, im Zick-Zack-Kurs heranhuschende Erdkriecher, die getroffen in einer gigantischen Blutlache ihr Leben aushauchen, - herumgescheucht von aufwühlend plastisch animierten riesenhaften Raupen und verstört durch endlose Fußmärsche in zutiefst verwinkelten Röhrensystemen.

Doppelzüngig

Eingepuppt in ihre monströse Renderwelt schenkten die Entwickler der Spielbarkeit kaum Beachtung. Die Videosequenzen und die eindrucksvolle Grafik kaschieren schon das kaum vorhandene, altbackene Gameplay, sollte man wohl versucht sein zu glauben. Nur, mit einem Fadenkreuz auf dem Bildschirm hin und her wandernde Punkte anzuvisieren und sie mit viel Glück auch mal im richtigen Moment zu treffen, seien es die Augen einer Cyberia-Mißgeburt oder die Pixelhaufen in der Tontaubenschießen-Disziplin von Summer Games, reduziert die Handlungsfreiheit des Spielers auf fast das absolute Minimum.

Ohne Sinn und Verstand

Zumindest würde sich eine Komplettlösung nicht wie „Oben, Links, Links, Unten, Unten, ...“ lesen, denn ein Hauch von Taktik ist schon gefragt. Mit viel gutem Willen stößt man nämlich auf Energieauffrischer, den oft im entscheidenden Moment versagenden Schutzschilden und den mickrigen drei Smart Bombs zum Trotz. Die einstellbare Geschwindigkeit des Fadenkreuzes zählt vielleicht noch zu den wohlüberlegtesten Features. Wie auch immer, angesichts des viel zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades und der ungemein schwammigen Steuerung werden selbst Grafikfetischisten mehr Frust als Kurzweil schieben.



System:	Saturn
Genre:	Interactive Movie
Spieler:	1
Level:	4
Umsetzungen	PlayStation, 3DO, Jaguar CD
Hersteller:	Data East
Entwickler:	Argonaut Soft.
Testmuster:	AB Games
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.





GUNGRIFFON
The Eurasien Conflict



STEPHAN GIRLISH
STEFAN HELLERT



Durch Silpheed und die beiden Lunar-Episoden fürs Mega CD hat GameArts reichlich Erfahrung mit dem Medium CD sammeln können. Dies hat sich beim Saturn-Debüt positiv ausgewirkt, denn Gungriffon ist die Überraschung dieser Ausgabe.

TrueMotion

Entgegen dem von den meisten Firmen verwendeten Verfahren, Full-Motion-Videos für den Saturn mit Cinepak zu codieren, besitzt GameArts eine Lizenz für die TrueMotion-Komprimierung. Diese Art der Datenreduzierung sorgt für ein deutlich schärferes Bild, was das explosive Intro auch eindrucksvoll unter Beweis stellt. An dem kurzen Gefecht der Eröffnungssequenz kann der Spieler schon grob ablesen, was ihn über insgesamt acht Missionen erwartet: ein Mech-Abenteuer der Extraklasse. Ausgestattet mit MG, Bordgeschütz, zielsuchenden Missiles und der Möglichkeit, einen Bombenteppich legen zu können, stapft, gleitet oder fliegt man mit seinem gigantischen Gefährt durch abgegrenzte Areale in Rußland. Zu Anfang sind vier Einsatzorte anwählbar, in beliebiger Reihenfolge. Die kurzen Briefings sind wegen japanischer Texte nur wenig informativ, für die beiden ersten Szenerien jedoch auch uninteressant. Hier gilt es einfach, alle Gegner innerhalb eines Zeitlimits zu zerstören. In der dritten Mission heißt es dann bspw. einen Zug von den Gleisen zu fegen, später müssen Konvois oder eine C-17 beschützt werden.

Furiose Action

Gungriffon leidet unter dem Krazy Ivan-Syndrom - es ist einfach zu kurz. Schade eigentlich, denn der Rest ist ein einziger, endlos motivierender Superlativ. Die 3D-Landschaften sind enorm abwechslungsreich und detailliert modelliert, und scrollen zudem absolut flüssig über den Screen. Makellos geriet auch die Steuerung, selbst in den hektischsten Situation verliert man niemals die Kontrolle. Gungriffon ist ein Titel, der den Fähigkeiten des Saturn entsprechend programmiert wurde. Ungeduldige Mech- und 3D-Fans sollten sich unbedingt die Importversion zulegen, ein deutscher Release ist nämlich bislang noch nicht in Planung.





System:	Saturn
Genre:	3D-Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	8
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	GameArts
Entwickler:	GameArts
Testmuster:	FlyingArts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK	9 von 10
SOUND	7 von 10
GAMEPLAY	9 von 10
RATING	9 von 10



Vampire Hunter
Darkstalkers' Revenge

PHILIPP NOACK - STEFAN HELLERT



12 Uhr - Mitternacht, irgendwo in der Ferne schlägt eine Kirchturmuhr. In einer dunklen Gasse im Herzen des mittelalterlichen London stehen sich zwei bizarre Figuren gegenüber.

Die eine ist Gallon, ein englischer Lausbub mit einem kleinen Problem: jede Nacht, in der am Firmament ein Vollmond steht, verwandelt er sich in einen grausamen unberechenbaren Werwolf. Am anderen Ende der schmalen Strasse steht Morrigan, eine zauberhafte, aber eiskalte Magierin aus den schottischen Highlands. Gallon beugt sich nach vorne, bis er mit seinen Klauen das kühle Kopfsteinpflaster berührt, er heult ein letztes Mal auf und schießt dann, einem Blitz gleich, auf seine Gegenspielerin zu...







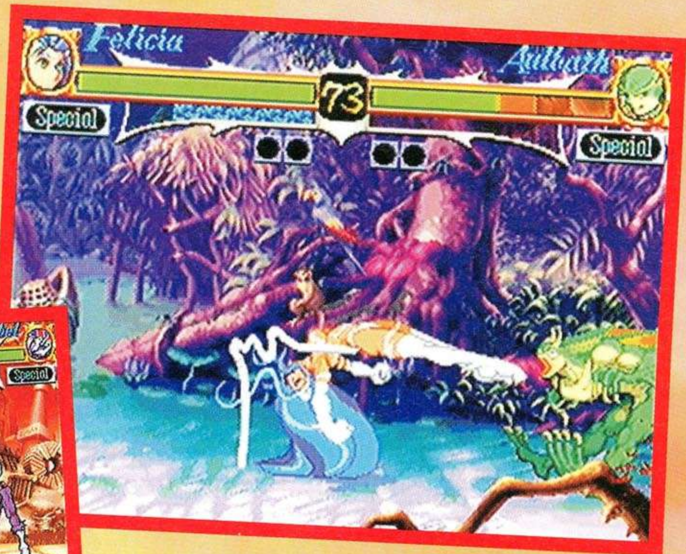
System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	14
Besonderheiten:	QSound
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Dynatex
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

Neue Mannschaft, alter Trainer

Neben diesem Pärchen bietet Vampire Hunter Darkstalkers' Revenge noch 12 weitere äußerst innovative Gestalten. Donovan, auch Mr. Langschwert genannt, repräsentiert den eher traditionellen Martial Arts-Experten, mit dem richtigen Spirit und einer ausgefeilten Technik befördert er seine Gegner ins Jenseits. Lei Leis (Robo-)Arme reichen bis zum Boden, außerdem sind ihre Krallen so lang, daß selbst Freddy Krüger neidisch werden würde. Ein echter transsylvanischer Vampir darf in diesem Kuriositätenkabinett natürlich nicht fehlen: sein Name ist Demitri. Aus Deutschland stammt der Frankenstein-Verschnitt Victor, die Heimat des untoten E-Gitarristen Zabel ist Australien, und Anakaris entstieg einer ägyptischen Pyramide. Felicia, eine putzige Katzenlady, Bishamon, ein japanischer Samurai, Aulbath, ein schleimiges Fischwesen, Sasquatch, ein wuscheliger Yeti, Phobos, ein







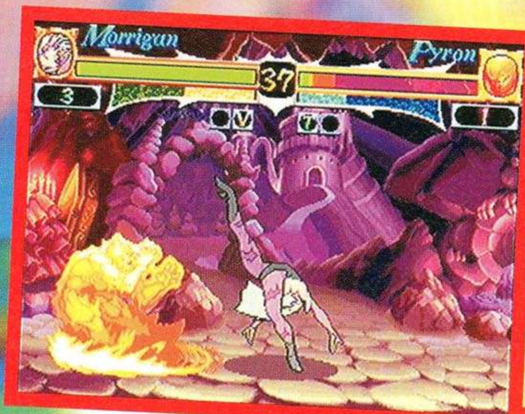


Killer-Roboter und Pyron, ein Feuergeschöpf, runden die vielseitige Palette der Fighter ab. Das Spielsystem entspricht in weiten Teilen dem der aktuellen Street Fighter-Versionen, es enthält jedoch auch einige kleine, aber feine Neuerungen. Wie aus den meisten 3D-Beat'em Ups bekannt, wurde auch in Vampire Hunter die Möglichkeit integriert, den Gegner „zu bespringen", sobald er am Boden liegt. Zusätzlich hat man das Combosystem vereinfacht: Ähnlich Rares indiziertem Render-Prügelspiel können kürzere Combos jetzt schlicht über das Aneinanderreihen bestimmter Tasten verwirklicht werden.

Besser als Street Fighter Alpha?

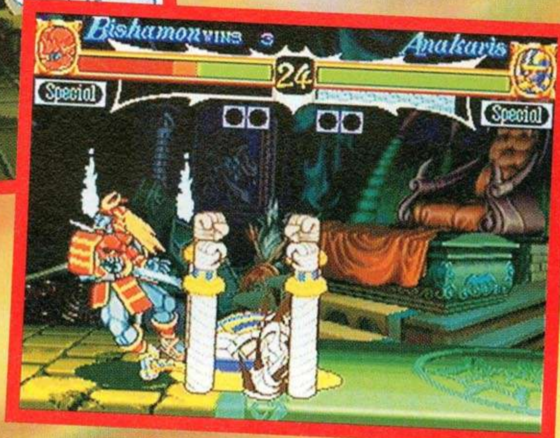
Rein optisch allemal: Die Hintergründe von Vampire Hunter sind ausnahmslos wunderschön gezeichnet, und die Animation der Figuren läßt ebenfalls keine Zweifel über die Klasse der Capcom-Grafiker aufkommen. Spielerisch ist es ebenbürtig. Dank der ausgefeilten Steuerung gehen sämtliche Special Moves, ebenso wie längere Combos, leicht von der Hand. Da der Schwierigkeitsgrad spürbar unter dem von Street Fighter Alpha liegt, hat auch ein Beat'em Up-Greenhorn eine reelle Chance, einen der Abspänne zu sehen. Eigentlich sollte man jetzt meinen, daß Vampire Hunter Darkstalkers' Revenge das perfekte 2D-Prügelspiel sei. Für all diejenigen, die es verschmerzen können, daß Capcom keine einzige wirklich neue Idee auf die CD gepackt hat, trifft diese Aussage ohne weiteres zu.

Diejenigen aber, die es inzwischen leid sind, solche traditionellen Beat'em Ups vorgesetzt zu bekommen, wird diese Automatenumsetzung sicherlich nicht bekehren können.









FUN POINTS

GRAFIK	9 von 10
SOUND	8 von 10
GAMEPLAY	10 von 10
RATING	9 von 10



Street Fighter Alpha

Die Verjüngungskur von Japans bekanntester Prügelriege dürfen sich ab sofort auch alle Saturn-Besitzer reinziehen. Bereits in der März-Ausgabe der FUN GENERATION hatten wir die Version für Sonys PlayStation auf Herz und Nieren getestet und bereits nach kurzer Anspielphase wurde klar: Die beiden Next Generation-Street Fighter gleichen sich bis ins kleinste Detail.

PHILIPP NOACK - ANDREAS BINZENHÖFER







Sechs Alte, sieben Neue

So läßt sich das Kämpferrepertoire von Street Fighter Alpha am prägnantesten beschreiben. Altbekannte und liebgewonnene Charaktere wie Ryu, Ken, Chun Li, Sagat oder M.Bison gehören ebenso zum „Fighting Staff" wie die Neuzugänge Guy, Sodom, Rose, Birdie, Adon, Dan und Nash. Jeder von ihnen hat jedoch eine Geschichte, die mit dem Namen Capcom eng verknüpft ist. Guy und Sodom z.B. kennt der Videospielefreak aus Final Fight, Birdie stand Ryu schon im Ur-Street Fighter gegenüber, und Nash und Adon spiel(t)en im Leben von Sagat bzw. Guile eine nicht unwesentliche Rolle. Neben der Frischzellenkur bei den Turnierteilnehmern hat man auch am Spieldesign einige interessante kosmetische Veränderungen vorgenommen. Wichtigstes neues Spielelement ist der Zero Counter, ein offensiver Block, der den Gegner noch während seines Angriffs überrascht und sprichwörtlich aufs Kreuz legt.

He Capcom, wie wär's mal mit der dritten Dimension?!

Da sich die Saturn-Fassung von Street Fighter Alpha in nichts von ihrem PlayStation-Pendant unterscheidet, wird sie von denselben Schwächen geplagt und von denselben Stärken getragen. Schwächen: miese Optik, schwacher Soundtrack und Innovationslosigkeit. Stärken: überragende Spielbarkeit und Steuerung. Ich bin zwar ein alter Street Fighter-Fan, dennoch, was mich betrifft, will ich solange keinen nächsten Teil der Endlossaga, wie er sich nicht im dreidimensionalen Raum abspielt. Sega und Namco haben sich auf diesem Sektor sowohl in der Spielhalle als auch im Heimbereich einen gehörigen Vorsprung vor der einstigen Nummer Eins unter den Prügelspielherstellern erarbeitet, der sicherlich nicht mit einem einzigen Spiel aufgeholt werden kann und wenn, dann nur mit einem Street Fighter 3D...



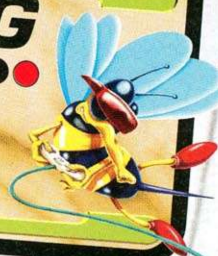
System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	7+
Besonderheiten:	Backup-Booster, Q-Sound
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Ende April
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK	5 von 10
SOUND	6 von 10
GAMEPLAY	10 von 10

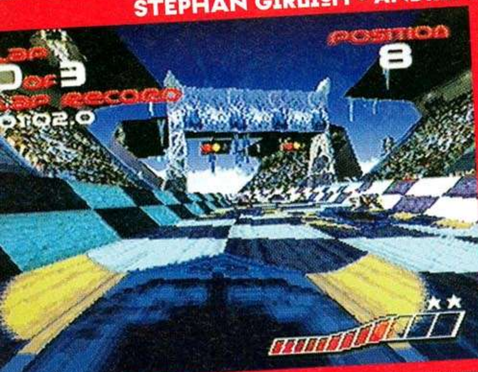
RATING

9 von 10



WipEout

STEPHAN GIRLICH • ANDREAS BINZENHÖFER









Psygnosis, bis vor kurzem noch Sony Computer Interactive und nun doch wieder Psygnosis, veröffentlicht mit wipEout die erste Umsetzung eines ihrer PlayStation-Titel für den Saturn.

Der Spielaufbau ist nahezu identisch. Außer ein paar neuen Tekkno-Tracks und der Möglichkeit, im Time Trial ein Rennen ohne störende Ladezeiten direkt wieder neu starten zu können, blieb alles beim alten: zwei Hubraumklassen, vier Teams mit je zwei Piloten, sieben Strecken und zwei Perspektiven stehen zur Wahl. Zahlreiche Extras wie beispielsweise Raketen, Minen oder ein kurzzeitiger Schutzschild helfen im Rennen gegen die aggressiven Gegner. Um sich für das nächste Rennen zu qualifizieren, ist eine Plazierung unter den ersten Drei notwendig.

1:1-Konvertierung?

Auch wenn die Saturn-Konvertierung zum genialen PlayStation-Vorbild nicht aufschließen kann - ein Topspiel ist die Umsetzung allemal. Durch nur 16 Farben pro Polygon und die deutlich niedrigere Auflösung wirkt die Grafik weniger spektakulär, dafür scrollen die aufwendig designten Kurse völlig überraschend sogar minimal schneller. Den größten Kompromiß gingen die Entwickler bei der Art der Steuerung ein. Einzig das Arcade Racer wird als analoge Kontrolleinheit unterstützt. Durch die langen Wege bis zum maximalen Einschlagwinkel ist aber gerade das Lenkrad für wipEout denkbar ungeeignet. So bleibt nur der Griff zum Standardpad, und das vermiest mit seinen bockigen L- und R-Tasten (dt. Ausführung) nahezu jeglichen Spielspaß. Wir benutzten als Alternative das SUN-SATURN Pad von Sunsoft (eine lohnenswerte Anschaffung übrigens), und damit spielt sich der futuristische Racer um Klassen besser. Unterm Strich ist wipEout, trotz der aufgeführten Mängel, für Rennspiel-Fans ohne Zweifel eine Überlegung wert, denn außer Sega Rally und Daytona USA hat der Titel auf dem Saturn bislang keine ernsthafte Konkurrenz zu fürchten.



System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	7 Strecken
Besonderheiten:	Backup-Booster, Arcade Racer
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Psygnosis / Perfect Entertainment
Testmuster:	Sega
Veröffentlichung:	April
Ca. Preis:	99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK	8 von 10
SOUND	8 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	8 von 10



CYBERIA

JULIAN OSSENT • MARTIN WEIDNER

Das glanzvolle Genre-Etikett „Interactive Movie" war in der näheren Vergangenheit zu 90 Prozent mit dem Begriff „Schrott" gleichzusetzen, ob Cyberia hier wohl eine Ausnahme macht?



❶ Eine entseuchte Virusprobe vorausgesetzt ist die Impfplattform des Cyberia-Komplexes das nächste Ziel.

Wieder einmal werden wir mit einer Hintergrundstory der „fröhlichen" Art beglückt. Im Jahr 2027, fünf Jahre nach dem ökologischen Kollaps unseres blauen Planeten, beherrschen terroristische Organisationen die Erde. Unser Computerhacker versucht sich den Unterdrückern zu widersetzen, wird prompt eingebuchtet und zum Tode verurteilt. Doch man gibt ihm noch einmal die Gelegenheit sich zu rehabilitieren. Zak, so der Name des Protagonisten, muß sich für ein Himmelfahrtskommando melden, mit dem Ziel, eine neue Wunderwaffe der Terroristen zu zerstören, den Cyberia-Komplex. Während des gesamten Spieles laufen nun gerenderte Filmsequenzen ab, in die man entweder im Stil eines Dragon's Lair eingreift (drückt das Steuerkreuz oder die Taste C!) oder Rebel Assault-like, d.h. Euer Gefährt bewegt sich auf vorgegebenen Bahnen und der Spieler steuert das Fadenkreuz. Weiterhin wurden einige eher leichtere „Schalter-Umleg-Rätsel" eingebaut, insgesamt kommt man so auf elf unterschiedliche Action-Sequenzen.



Dürftig

Laut Interplay wurde an Cyberia über zwei Jahre gearbeitet. Ist dem so, so sei die Frage gestattet, wie die Programmierer es geschafft haben, in dieser Zeit annähernd null Interaktivität und Abwechslung in das Spiel zu bringen. Sicher, Grafik und Sound sind ganz nett, doch mittlerweile hat jedes durchschnittliche Intro mehr zu bieten, und viel interaktiver als ein solches ist Cyberia auch nicht: ab und zu zur rechten Zeit ein Knöpfchen drücken und viel Geballere und Hektik bei den Action-Flugsequenzen, bei denen es nahezu unmöglich ist, Freund und Feind auseinanderzuhalten. Vor einem Jahr war so etwas vielleicht (!) noch interessant, mittlerweile ist es aber eindeutig zu wenig.



System:	PlayStation, Saturn, 3DO
Genre:	Interactive Movie
Spieler:	1
Besonderheiten:	Memory Card, Backup-Booster, Maus, Analoge Joysticks, Dt. Sprachausgabe
Hersteller:	Interplay
Entwickler:	Xatrix Ent.
Testmuster:	AB Games, Acclaim, Flying Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	K.A.



fun generation & vidis

präsentieren

Total Control

das gewinnspiel

Totale Kontrolle über **alle Konsolen** (**Play**Station, **Saturn**, 3DO, SNES, **Mega**Drive, **Game**Boy & CDi) bekommt man seit Januar bei **Vidis** mit der Produktlinie Gamester LMP. Beantwortet **beide Fragen** richtig um einen der **23 Preise** zu gewinnen:

Postkarte an **Fun** Generation • **„Total Control"** Beim Grafeneckart 12 • 97070 **Würzburg**

Einsendeschluß ist der **2. Mai 1996**. Rechtsweg ist **aus**geschlossen.

Preise:

- **3x PlayStation Steering Wheel**
- **10x PSXII JoyPads mit Turbo-/ Dauerfeuer und Zeitlupe**
- **10x Streetfighter-JoyPad für PlayStation**

Fragen:

1) Unter **welchem Namen** wird die neue Zubehörlinie **Vidis LMP** angeboten?

2) Für **welche Systeme** bietet **Vidis LMP** seinen neue Zubehörlinie an?



D

MARTIN WEIDNER - STEPHAN GIRLICH

D - ein Trip in die Abgründe der menschlichen Seele... D - ein sündhafter Treuebruch... D - eine Lossagung von stereotypen Interactive Movies?

Oberflächlich betrachtet scheint Laura Harris' Leben gewöhnlich zu verlaufen. Ihr Vater, der Leiter einer renommierten Klinik in Los Angeles, verkehrt in den angesehensten Kreisen der Stadt. Von vielen umschwärmt, ist Laura innerlich dennoch zerrissener denn je. Seit ihre Familie aus Europa übergesiedelt ist, gehen ihr eigenartige, zutiefst verworrene Gedankengänge durch den Kopf. Abstruse Phantasiegebilde oder verdrängte Erinnerungsfetzen? Ihre dunkle Vergangenheit beginnt sich zu lichten, als ihr Vater von heute auf morgen ein Massaker im Hospital anrichtet und sich dort verschanzt. Laura soll nun zwischen ihrem Vater und den LAPD-Cops, die das Gebäude umstellt haben, vermitteln. Unsicheren Schrittes durchquert sie an blutüberströmten Leichen vorbei den Wartesaal, betritt, von Neugier erfüllt, ein in Dunkel gehülltes Portal und findet sich am Ende eines langen Tisches in einem merkwürdig vertraut wirkenden Schloß wieder...

D - eine liebevoll gestaltete Versuchung

Gängige Interactive Movie-Klischees greifen bei D's Dining Table kaum: der Spagat zwischen sterilen gerenderten Grafiken und ausdrucksvollen Bildern ist den Entwicklern erstaunlich gut gelungen. In kühlem Stil regt D den Spieler an, sich unmerklich in Laura wiederzuerkennen und die Handlung in Gedanken voranzuspinnen. Besonders die für Laura mit peinigenden Erinnerungen verbundenen Skarabäen lassen durchschimmern, was das Schicksal letzten Endes für sie bereithält...

D - ein Nischenprodukt?

Adventure-Liebhaber sollten allerdings nicht zu hohe Erwartungen mitbringen: D ist mit zwei Stunden Spielzeit in Echtzeit nicht gerade zeitraubend, die Aktionsmöglichkeiten sind äußerst eingeschränkt, und die Puzzles mehr oder weniger einleuchtend. Eine Speicher- oder Pause-Funktion sucht man vergeblich; und die einzige Action-Sequenz besteht aus einem Kampf gegen einen untoten Ritter im Dragon's Lair-Stil! Wer hingegen gefällige Kurzweil in düsterem, phantasievollem Rahmen sucht, ist bei D genau an der richtigen Adresse, auch wenn die vorliegende PAL-Version gegenüber der NTSC-Fassung inhaltlich geschnitten wurde. Wer Zugriff auf beide Systeme hat, sollte sich die PlayStation-Variante sichern, die mit drei CDs eine deutlich höhere Auflösung bietet als die auf zwei CDs angelegte Sega-Fassung.



System:	Saturn, PlayStation
Genre:	Interactive Movie, Adventure
Spieler:	1
Besonderheiten:	Dt. Texte & dt. Sprachausgabe
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Warp.
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM

FUN POINTS

GRAFIK

PlayStation

8 von 10

Saturn

6 von 10

SOUND

PlayStation

6 von 10

Saturn

6 von 10

GAMEPLAY

PlayStation

4 von 10

Saturn

4 von 10

RATING



5 von 10 PlayStation

5 von 10 Saturn

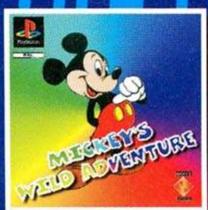


SONY & Fun Generation präsentieren:

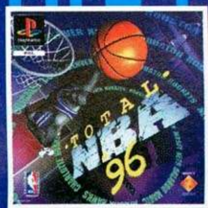
Die VIP-CD als Give Away!!!



In Zusammenarbeit mit **Sony Computer Entertainment** bieten wir Euch eine phänomenale CD-Verschenk-Aktion an.
Die exklusive **VIP-CD** von **Sony Computer Entertainment** enthält fünf sagenhafte **spielbare** Demos, die auf jeder PAL-PlayStation laufen.



Mickey´s Wild Adventure
Das Comic-Jump´n Run mit Elementen aus den klassischen Mickey Maus-Zeichentrickfilmen.



Total NBA ´96
Das realistischste Basketball-Spiel für Konsole und Maßstab in Punkto Grafik und Gameplay.



ESPN Extreme Games
Ein faszinierendes Fun-Sports-Spiel im Road Rash-Stil



Warhawk
Ein Geheimtip unter den Shoot´em Ups, der nicht nur optisch zu gefallen weiß.



Twisted Metal
Das etwas andere Rennspiel, extrem bleihaltig!

+ 5 Appetizer auf brandneue Software für die **Sony PlayStation**

COUPON

Name, Vorname

Straße

Plz / Ort

SONY - PSX - VIP - CD

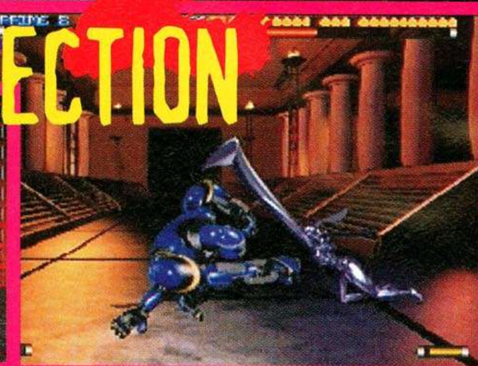
Ausschneiden, auf Postkarte kleben und ab die Post - an Fun Generation, Beim Grafeneckart 12, 97070 Würzburg

(Achtung: Die CDs entsprechen den VIP-CDs, die Sony an die Kunden verschickt, die ihre Registratur-Karte zurückgesandt haben. Falls Ihr dies gemacht haben solltet, bekommt Ihr die CD auf jeden Fall direkt von **Sony Computer Entertainment**.)

Alles was Ihr machen müßt, ist den Coupon aussägen, komplett ausfüllen und zurücksenden.
Nur Original-Coupons werden berücksichtigt. Einsendeschluß ist der 2. Mai 1996. Nur solange der Vorrat reicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Rise 2 Resurrection





GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • ANDREAS BINZENHÖFER

Blättern wir zurück ins dunkelste Kapitel zeitgenössischer Softwarekultur. Ein Riesenhype um den ersten Rise-Teil, und was war letztendlich auf dem Schirm zu sehen? Ein Rohrkrepierer, der seinesgleichen suchte.

Resurrection, zu deutsch „Auferstehung", so der Untertitel des neuen Roboter-Eposes. Doch wer Ruinen entsteigt, sollte nicht auf Paläste hoffen.

Die Fakten: es stehen 18 Kämpfer zur Auswahl (Im Ein-Spieler-Modus eine sagenhafte Steigerung um 1700%!), die ein mittelmäßiges Repertoire an Moves in ihre CPU programmiert bekamen. Special Moves, einen Super Special Move und, wenn man einen Gegner mit einem Termination Move (Finishing) ausgeschaltet hat, erhält man dessen Projectile bzw. Progression Move zum einmaligen Einsatz. Ziel ist es, bis zur bösen Fräulein Supervisor vorzudringen, die den Electrocorp-Konzern kontrolliert.

Wehe, wenn sie losgelassen!

Wie blütenweiß hätte Mirage seine Weste waschen können. Da hat man die Möglichkeit, auf den Next Generation-Konsolen die Canyon-tiefe Scharte des Vorgängers auszubessern, doch die folgenden Kritikpunkte zeigen, welche „Lehren" gezogen wurden:

1. Grafik: Es verwundert, daß sich die 32-Bitter nicht weigern, derart miserable Grafiken zu präsentieren. Schon das Auswahlmenü rief in mir den Drang hervor, Schärfe- und Farbregler der Fernbedienung zu traktieren, um ein klares Bild der 18 Blecheimer zu erhalten. Und erst die Hintergründe der Stages: Hätte Gott gewollt, daß dies die Zukunft im Beat 'em Up-Design ist, er hätte nach dem Mega Drive Schicht gemacht. Zwei-Phasen-Animationen der Akteure, verfeinert mit einigen Detailbewegungen, sind ebenfalls 16-Bit-Relikte und haben angesichts vorhandener Klassiker wie Tekken oder Toshinden keine Existenzberechtigung mehr. Sehhilfe-Verweigerer mit extremer Kurzsichtigkeit könnten all dies gut finden, allerdings sollten sie angesichts der „gigantischen" Farbenpracht besser auch noch farbenblind sein.

2. Sound: Ex-Queen Gitarrist Brian May steuerte einige Belanglosigkeiten aus seiner orientierungslosen Phase bei, dazu Blech-FX von Halbhohl bis Vakuum und einer Sprachausgabe, deren Qualität in ungefähr das Niveau Deutsche-Welle-auf-den-Fidschi-Inseln-mit-dem-alten Transistor erreicht.

3. Gameplay: Schön schwammig, ganz dem Standard der Gesamtpräsentation angepaßt; diese Art Steuerung hatten schon viele drittklassige Prügelspiele. Nicht daß Rise 2 unspielbar wäre, es ist nur todeslangweilig und hat den Unterhaltungsfaktor eines bunten Musiknachmittags beim MDR.

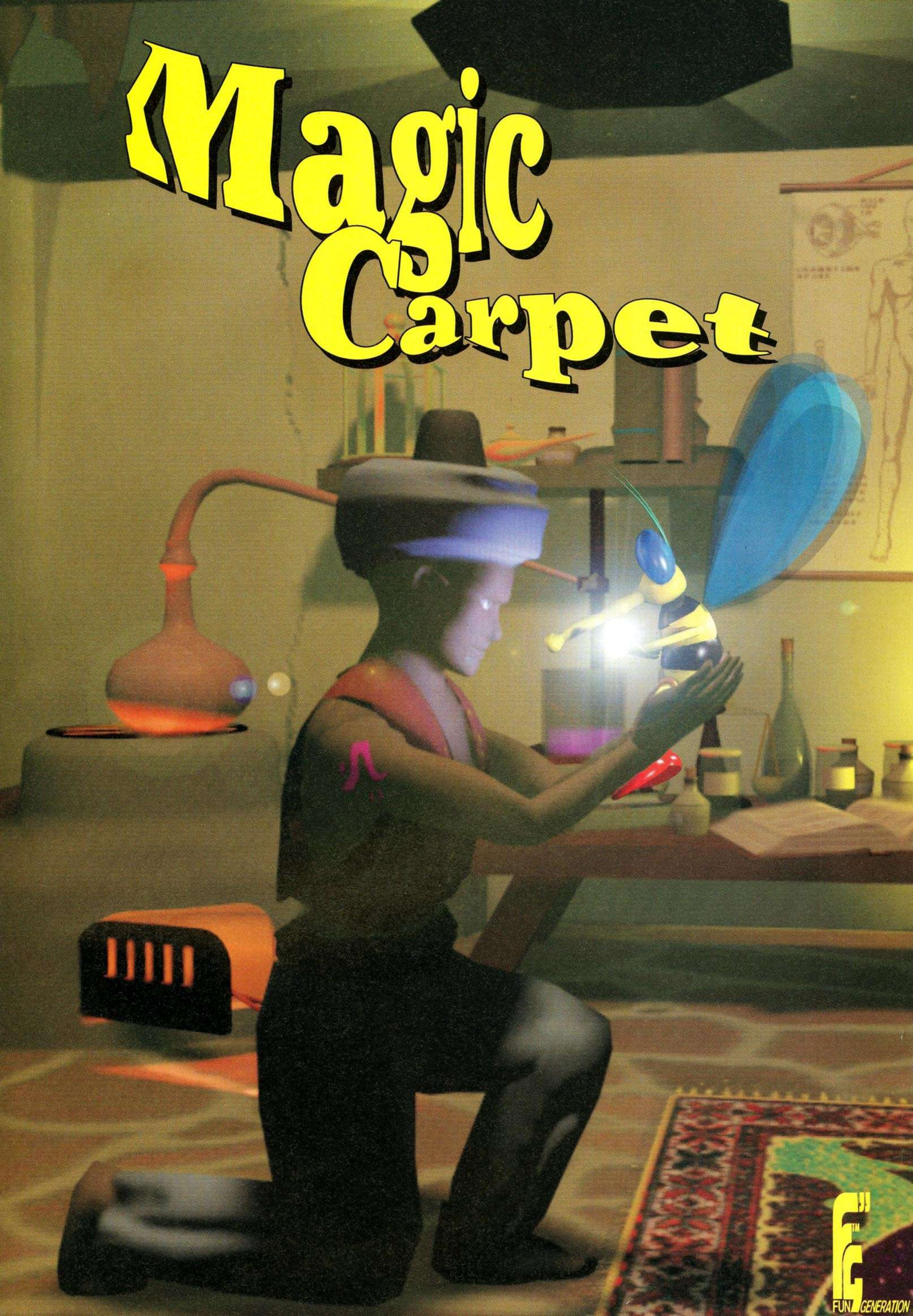
Fazit: Sowohl die verarschten Endkunden als auch der Hersteller Acclaim, der Rise 2 wahrscheinlich aufgrund bestehender Verträge ins Programm aufnehmen mußte, dürfen Mirage herzlich danken. Für diesen Mist in irgendeiner Weise aktiv zu werden, macht soviel Sinn wie der Versuch, Spaß an einer Magenspiegelung zu finden.



System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Besonderheiten:	Dt. Texte
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Mirage
Testmuster:	Flying Arts, Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK	2 von 10
SOUND	3 von 10
GAMEPLAY	4 von 10
RATING	2 von 10


Magic
Carpet
FUN GENERATION

Magic Carpet

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • JULIAN OSSENT

Im November 1994 kam ein Spiel auf den Markt, welches im PC-Sektor alle Preise und Ehrungen einheimste, die in der Branche zu vergeben waren. Und dies mit einer ziemlich banalen Spielidee: Ein Zauberlehrling auf einem fliegenden Teppich soll die Welt vor bösen Mächten retten.









Der verhängnisvolle Fehler eines mächtigen Hexenmeisters spaltete das Universum in verschiedene kleine Lebensräume. Wenn diese Teile nicht schnellstmöglich wieder zusammengefügt werden, droht das gesamte Gefüge endgültig und unwiederruflich auseinanderzubrechen. Die Energie, die nötig ist, um die Welten zu vereinigen, heißt Mana, und befindet sich in jeder Kreatur des Bösen, die in einem der Abschnitte lebt. Viele Magier sehen ihre Stunde gekommen: -sie versuchen, ihren Machtbereich zu erweitern, indem sie möglichst viel Mana erobern und damit Teilwelten besetzen. Doch die Zauberer sind nicht das größte Problem des jungen Teppichpiloten, auf dessen Schultern alle Hoffnungen ruhen. Es sind die verfluchten Bienenschwärme, die steinwerfenden Trolle, verschiedene Drachen, Geister, Kraken, Skelettarmeen, Riesenwürmer usw., die gnadenlos und mit taktischem Geschick angreifen. Ohne die schwarze Kunst hätte der Spieler, der sein virtuelles Ich





System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Strategie, Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	75
Besonderheiten:	Memory Card, Backup-Booster
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Bullfrog
Testmuster:	Bullfrog
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM



aus der Ego-Perspektive dirigiert, keine Chance. 24 Sprüche, die erst einmal aufgespürt werden wollen, können angewandt werden. Die wichtigsten sind solche, die Feuerbälle zur Verteidigung erzeugen, Besitz-Zauber, um herrenloses Mana zu übernehmen, und der Burg-Zauber. Ohne eigene Burg kann man kein Mana speichern, sie stellt aber auch den größten Schwachpunkt des Zauberers dar. Denn aus dem Manavorrat bezieht er seine Kraft; wird die Anlage angegriffen, schwächt dies auch den Burgherren.









Kleine Taktik-Tips

Magic Carpet ist zwar grundsätzlich als grafisch extrem aufwendiges Ballerspiel angelegt, ohne taktisches Geschick und den richtigen Blick für die Lage dürfte man allerdings kaum Chancen haben bis Level 50 bzw. zu den 25 Hidden Worlds vorzustoßen. Im Vergleich zum PC hat Bullfrog den Schwierigkeitsgrad spürbar erhöht, schon ab Level 10 wird Magic Carpet, um es ungeniert zu umschreiben, sackschwer. Es empfiehlt sich, schon bei der Auswahl des Bauplatzes sehr genau abzuwägen. Wasserschlösser können nur von Flugtieren und Kraken angegriffen werden, während eine Burg in Küstennähe sowohl von den steinwerfenden Trollen als auch von Bogenschützen bedroht wird. Ist die Krakenpopulation abnorm hoch, sieht es wieder ganz anders aus. Sich gegenseitig bekämpfende feindliche Zauberer läßt man erst einmal kämpfen, bevor man eingreift und den geschwächten Sieger um die Ecke bringt. Gewaltige Flugdrachen mit einfachen Feuerbällen anzugreifen, kommt dem Versuch gleich, einen Panzer mit einer Steinschleuder zu traktieren. Ein lustiger Vulkan, den man mit dem richtigen Spruch im Flugweg des Ungeheuers plaziert, kann da Wunder wirken, ansonsten tritt man lieber den Rückzug an oder läßt einem unliebsamen Konkurrenten den Vortritt. Wie gesagt, die Burg und die zugehörigen Fesselballons, die das Mana aufsammeln, haben absolute Schutzpriorität. Wenn diese attakiert werden, sollte man alles Mana stehen und liegen lassen, denn die Ballons können ihre Fracht nicht in eine zerstörte Burg bringen, und die feindlichen Zauberer stürzen sich gierig auf das herrenlose Mana in den Ruinen.

You´ll love the way we fly

Der Teppich läßt sich mit dem Pad hervorragend kontrollieren, die Menü-Auswahl wurde gegenüber der PC-Version benutzerfreundlich vereinfacht, d.h. totale Kontrolle trotz größter Schlachtenhektik. Negativ fiel eigentlich nur die teilweise extrem pixelige Grafik auf, die noch nicht einmal sonderlich schnell, aber absolut flüssig auf dem Schirm dargestellt wird. Die Performance ist in etwa mit einem Pentium 60MHz zu vergleichen. Über die Stereoanlage sind die Soundtracks und die Effekte ein wirklicher Genuß, Dolby Surround wäre schon noch wünschenswert gewesen, genauso wie die Link-Option, Magic Carpet war auf dem PC eines der klassischen Netzwerkspiele. Was schnelle 3D-Grafiken angeht, so hat Bullfrog -siehe auch Hi-Octane- noch Probleme. Die Konsolen können mehr und Magic Carpet 2 sollte dies hoffentlich auch unter Beweis stellen. Die Saturn- und die PSX-Version sind nahezu identisch.



FUN POINTS

GRAFIK	7 von 10
SOUND	9 von 10
GAMEPLAY	9 von 10
RATING	9 von 10

King's Field

BASTIAN LURZ • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

In der Prophezeiung der Alten aus dem Elfengeschlecht heißt es, daß tief in der Höhle der Insel Melanant ein großes Schiff, welches vom Himmel fiel, begraben liegt. Niemals soll jemand seinen Fuß auf das verfluchte Land setzen... denn die schlafende Kreatur im Verborgenen der Dunkelheit wird eines Tages erwachen...

Der Krieger Alfred hatte sich nach Melanant begeben, um seinen verschollenen Vater zu finden. Er kehrte zurück, allein, aber im Besitz eines mysteriösen Schwertes, dem Schwert des Mondenlichtes. Alfred wurde als Dank für seinen Mut zum König über das Reich Verdite berufen, doch nach friedvollen Jahren wird seine Waffe gestohlen. In diesen Tagen besucht ein Freund des Königs, Alexander, den Hof. Er verspricht, nach Melanat zu reisen, um das Schwert zu suchen. Doch sein Schiff wird von Seeungeheuern versenkt und er strandet, unbewaffnet und mehr tot als lebendig, auf der Insel des Bösen. Hier steht er nun vor dem Eingang einer gigantischen Höhle...

Leben im Untergrund

Der Spieler schlüpft in die Haut des tolldreisten Alex, der durchnäßt wie eine Kanalratte nach Hochwasser aus der 3D-Perspektive seine Odyssee beginnt. Mit einem kleinen Schwert, das man anfangs bekommt, meuchelt man Gegner wie Skelette oder Zombie-Bogenschützen, um Erfahrung und Gold zu sammeln, denn sonst braucht man gegen das große und kleine Gewürm gar nicht erst anzutreten. Im Gefecht sollte man sehr taktisch vorgehen, die Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen, und es empfiehlt sich, hinterhältig von der Seite oder von hinten anzugreifen. Der Einsatz von Magie wird im Laufe des Spieles auch möglich, überhaupt liegt eine Menge nützliches Zeug herum oder kann für erbeutetes Gold bei Händlern erworben werden. Der Dungeon besteht aus einem großen Komplex, der grafisch nicht besonders spektakulär angelegt wurde. Die Wände sind abgeflacht und vermitteln eher den Eindruck einer renovierten Altbauwohnung denn eines Höhlenkomplexes. Der Rollenspielcharakter tritt aufgrund der Einsamkeit des Kämpfers und der beschränkten Möglichkeiten in den Hintergrund, im Gegenzug kommt jede Menge Atmosphäre ins Geschehen. Mittelalterliche Melodien und gruselige Soundkulisse, plötzlich hervorbrechende Monster, Fallen und versteckte Türen bringen Leben ins komplett gerenderte Polygonentreiben, allerdings kommt der Prozessor manchmal ins Stocken, -ärgerliches Ruckeln und Grafikfehler sind das Ergebnis. Dafür kann man King's Field einen hohen Grad an Abwechslungsreichtum bescheinigen. Für Fantasy-Freunde auf jeden Fall empfehlenswert.

USE ITEM

System:	PlayStation
Genre:	Action-RPG
Spieler:	1
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Ascii Ent.
Entwickler:	AsciiWare
Testmuster:	Dynatex
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK	6 von 10
SOUND	7 von 10
GAMEPLAY	6 von 10

RATING

7 von 10



GAME OF THE MONTH

WING COMMANDER III

WING COMMANDER III
Heart Of The Tiger

„Der Heart Of The Tiger hat seine Rasse vor den Kopf gestoßen. Er hat sich selbst verraten... Er war schlicht und einfach nicht tapfer und erfahren genug, und er hat eine ehrenhafte Kriegerin, Angel Devereaux, seine Freundin, enttäuscht...“ (Trakhath, Prinz von Kilrah)


Eine Zerreißprobe im Simulator schlägt dem anfangs sehr von sich eingenommenen Testpiloten Flash seine Flausen aus dem Kopf.

Die Behemoth ist zerstört, seine Freundin Angel ums Leben gekommen. Wie einfach wäre es, der Versuchung nachzugeben und aus niederen Rachegelüsten heraus dem Prinz von Kilrah zu trotzen? Hin und her gerissen weckt ihn ein Funkspruch von Rollins zu neuem Leben: Blair (Mark Hamill) bleiben nur noch 90 Sekunden bis zum Rendezvous mit der TCS Victory! Widerwillig reißt er das Steuer seiner schlanken, wendigen Arrow herum und manövriert das schwer beschädigte Schiff in Richtung Heimat, verfolgt von wüsten Schmährufen seitens des Kilrathi...

Alle Wege führen nach Kilrah

Ein Bravourstück soll die Konföderation aus der augenblicklichen Pattsituation herausmanövrieren. Eine taktische Spezialeinheit, der Angel angehört hatte, schlüpfte durch einen bisher unbekannten Jump Point in das Kilrah-System und deckte Schwachstellen des Feindes auf. Dessen Heimat stellte sich nämlich als tektonisch instabile Welt heraus. Eine an der richtigen Stelle plazierte Bombe könnte einen Erdstoß auslösen und Kilrah in einer Kettenreaktion zerstören. Angesichts ihrer hierarchischen Gesellschaftsstruktur würden die führerlos gewordenen Kilrathis in alle Himmelsrichtungen zersprengt werden. Admiral Tolwyn (Malcolm McDowell) hat noch ein weiteres heißes Eisen im Feuer: die Behemoth, ein Schiff, deren Feuerkraft in der Lage ist einen gesamten Planeten in Schutt und Asche zu legen. Die Zeit drängt, denn Kilrah rüstet seinerseits zu einem Angriff auf die Erde...



MARTIN WEIDNER • JULIAN OSSENT





System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Besonderheiten:	Memory Card
Umsetzungen	Saturn
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Origin
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM





Die Excalibur ist der ganze Stolz der Flotte: mit einem defensiven Tarnmechanismus und einem Jump-Antrieb ausgerüstet kann sie es sogar mit einem Bloodfang aufnehmen.

Erhebende Momente

... eine Sci-Fi-Story, die treffender (und kostspieliger) kaum hätte umgesetzt werden können, denn das sich hier tummelnde Star- und Sternchen-Aufgebot kann sich uneingeschränkt sehen lassen. Der Spieler wird förmlich in die futuristische Welt hineingesaugt und erlebt hautnah wie Origin sämtliche Register zieht: erbitterte Intrigen gegen den jungen Dachs Flash, unverhohlenes Mißtrauen der Besatzung gegenüber dem Kilrathi Hobbes, aber auch zärtliche Bande und brodelnde Eifersüchteleien. Wer geschickt vermittelt, schweißt die Crew hingegen immer fester zusammen, und, wer weiß, vielleicht lernt der eine oder andere selbst den unglaublich herablassenden Maniac zu schätzen.

Entwaffnende Action

Um auch den Kritikern gerecht zu werden sei angemerkt, daß die Videosequenzen einen nicht unerheblichen Anteil am Reiz von Wing Commander III haben, an welche die Dogfights nicht ganz heranreichen. Jedes Schiff hat dennoch seine spezifischen Stärken und Schwächen, und jeder Pilot verhält sich taktisch anders. Die Einsatzziele schwanken von Aufklärungs- und Abfangmissionen über die Verteidigung der Flotte bis hin zu Begleitschutzaufträgen oder der Zerstörung von Jägern und Großkampfschiffen. Die Geschütztürme der letzteren kann man im Gegensatz zur 3DO-Version einzeln aufs Korn nehmen und die sechs Schwierigkeitsgrade kommen selbst Rookies entgegen, die aber nicht damit rechnen sollten vor einer Spielzeit von 17 Stunden in die Annalen der Konföderation Einzug zu finden.

Die Droge der '90er?

Es stimmt schon, die Nachladezeiten sind im Vergleich zur 3DO-Fassung quälend langsam und bremsen den Spielfluß insbesondere bei explodierenden Schiffen. Die Charaktere wirken bei stillstehenden Szenen zum Teil arg in das Bild hineinkopiert, und Untertitel würden einen noch breiteren Kundenkreis erschließen, aber nur Krämerseelen suchen verbissen nach etwaigen Kritikpunkten, die es gewiß bei jedem Spiel gibt, wenn man nur lange genug danach sucht. Fakt ist, Wing Commander III geht unter die Haut, und ist es nicht genau das, was ein Videospiel auszeichnen sollte?! Den Spieler nicht bloß zum Zuschauer zu degradieren, sondern ihn so glaubhaft wie möglich in eine fiktive (!) Welt zu entführen, in der er abgeschottet vom täglichen Einerlei seiner Fantasie freien Lauf lassen kann. Abgesehen von aller objektiven Qualität und um es auf den Punkt zu bringen: ich liebe dieses Spiel (immer noch).

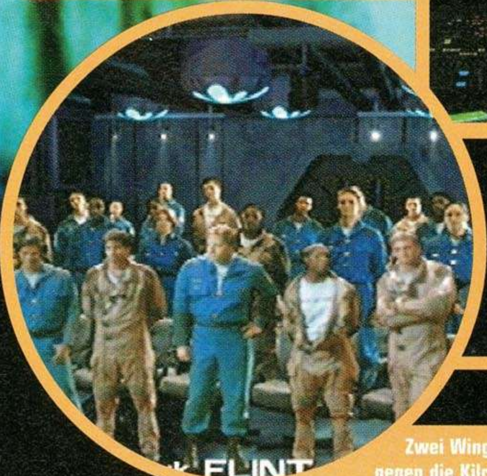


Start und Landung erfolgen im Gegensatz zur 3DO-Version manuell.

Tolwyns ehrgeiziges Geheimprojekt, die Behemoth, könnte einen gesamten Planeten zu Staub verwandeln, das Schiff hat jedoch eine Achillesferse.







Zwei Wingmen werden den Krieg gegen die Kilrathi nicht überleben.

FUN POINTS

GRAFIK 8 von 10

SOUND 8 von 10

GAMEPLAY 10 von 10

RAT... 10 von 10

Mickey's Wild Adventure

Ein Streifzug durch die Filmgeschichte der berühmtesten Maus der Welt.

MARTIN WEIDNER - PHILIPP NOACK









❶ Pluto schlägt bei gefährlichen Stellen an. ❷ Eines der seltenen und nicht sonderlich anspruchsvollen Rätsel... die wachsende Bohnenranke. ❸ Der Käfer am Ausgang der Höhle erweist sich als sehr hilfreich, um der Spinne zu entkommen. ❹ Das kippt selbst einen Ritter aus den Latschen: Murmeln als Wurfgeschosse.

... ein altbekannter Streifzug allerdings, denn der Titel soll den nichtsahnenden Kunden darüber hinwegtäuschen, daß Mickey's Wild Adventure im Grunde eine nahezu 1:1 Umsetzung eines hinlänglich vertrauten 16-Bit-Titels darstellt: Mickey Mania.

Etikettenschwindel?

... zweifellos, auch wenn die vier 3D-Runden in neuem Glanz erstrahlen und die Musik in Dolby Surround abgemischt wurde. Nichtsdestoweniger beleuchtet Mickey's Wild Adventure äußerst nachhaltig und authentisch den filmischen Werdegang der Maus, angefangen bei Steamboat Willie, dem ersten Schwarzweißstreifen (1928), über The Mad Doctor (1933), Moose Hunter und Lonesome Ghosts (beide aus dem Jahr 1937) bis hin zu Fun And Fenzy Free (1947) und dem neuesten Abenteuer The Prince And The Pauper (1990); für Disney-Fans ein gefundenes Fressen, zumal die Aufmachung, der Inhalt und die digitalisierte Sprachausgabe nahezu authentisch übernommen wurden. Die vom Disney-Studio Creative Capers erarbeiteten Animationsphasen sind eine einzige Augenweide. Allein 400 Frames wurden für den Mäuserich verschwendet. Selbst wenn der Spieler ein Päuschen einlegt, stapft Mickey ungeduldig von einem Fuß auf den anderen oder blickt gelangweilt auf seine Armbanduhr. Die Steuerung und die Kollisionsabfrage sind zudem ohne Fehl und Tadel; ein auf den ersten Blick routiniert arrangiertes Jump'n Run, wäre da nicht der äußerst geradlinige, nicht sonderlich verschachtelte, alles in allem traditionelle Levelaufbau. Lediglich fünf Extras sind für das Genre auch nicht mehr ganz zeitgemäß. An eine Paßwortfunktion oder eine Speichermöglichkeit auf Memory Card wurde ebenfalls nicht gedacht: ein Malus insbesondere für jüngere Spieler, die sich am ehesten von der Disney-Thematik angesprochen fühlen. Eine erwachsene Klientel wird Sony mit dieser lau aufgewärmten Version kaum erreichen, da auch der Umfang und der Schwierigkeitsgrad zu wünschen übrig lassen und der Preis nicht etwas moderater gestaltet wurde.



System:	PlayStation
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	6
Besonderheiten:	Dolby Surround
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Travellers Tales
Testmuster:	SCE
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK	6 von 10
SOUND	8 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	6 von 10

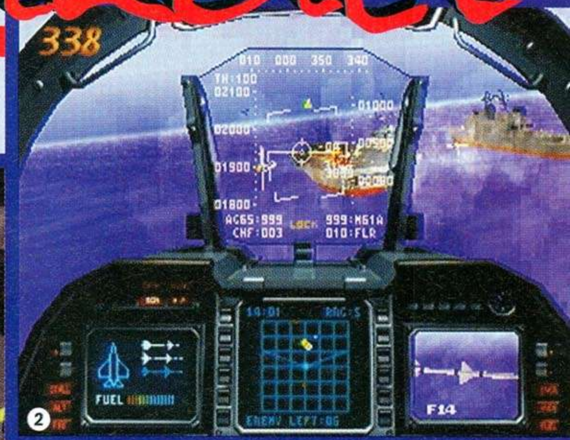
SIDEwinder

JULIAN OSSENT • STEFAN HELLERT

Packende Luftkämpfe und knallharte Action im Cockpit moderner Jagdflugzeuge stehen im Mittelpunkt von Sidewinder.

1999: eine Armee unter dem Kommando revoltierender russischer Nationalisten beginnt einen Angriff auf die westlichen Streitkräfte. Aus allen Himmelsrichtungen fallen sie über die NATO-Staaten her, ihr Siegeszug scheint unaufhaltbar. Doch mit einem haben sie nicht gerechnet... mit Euch. Ausgerüstet mit sechs der besten Jäger der Welt, von der F-4 bis zur F-22, ist es nun an der Zeit, die Aggressoren dahin zurückzutreiben, wo sie herkamen. Dazu wird man an die verschiedensten Kriegsschauplätze geschickt, um wichtige Missionen selbst zu fliegen, angefangen vom simplen Abschießen feindlicher Bomber bis hin zum Angriff auf befestigte Bodenstellungen. Direkt nach der Wahl des Flugzeuges und der mitgeführten Waffen befindet man sich in der Luft, Start und Landung wurden der Einfachheit halber weggelassen. Innerhalb eines bestimmten Zeitlimits, normalerweise ca. 5-7 Minuten gilt es nun, die Einsatzziele zu erfüllen. Gesteuert wird, je nach Geschmack, aus einer von zwei verschiedenen Cockpit-Perspektiven, geschossen entweder mit Raketen (relativ einfach) oder mit dem Bordgeschütz (relativ hammerhart). Hat man eine Mission geschafft, wählt man eine weitere, selbstverständlich mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad.





❶ Sechs verschiedene Flieger mit entsprechend unterschiedlich bestückten Waffensystemen stehen zur Auswahl. ❷ Im Anflug auf einen Flugzeugträger und einen Kreuzer.



Die Hard

Auf den ersten Blick ist Sidewinder der absolute Knaller: spektakuläre und extrem flüssige Grafik, gute Soundeffekte, tolle Steuerung und eine 1A-Top Gun-Atmosphäre; doch leider offenbart das zweite Hinschauen eine gravierende Schwäche: der Schwierigkeitsgrad ist bereits ab der dritten (!) Mission gewaltig, ja fast unfair hoch und läßt nur sehr wenigen Spielern eine reelle Chance. Wer jedoch die nötige Geduld (so, Joypad, jetzt bist du dran...) und Erfahrung in diesem Genre mitbringt, wird darin sicherlich keinen entscheidenden Minuspunkt sehen.



System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2
Level:	12+
Besonderheiten:	Memory Card, Analog Stick, Link up
Hersteller:	Asmik
Entwickler:	Pegasus
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK	9 von 10
SOUND	7 von 10
GAMEPLAY	9 von 10
RATING	7 von 10



DESCENT

STEPHAN GIRLISH • JULIAN OSSENT

Selten, aber wahr: vor gut einem Jahr war sich die PC-Fachpresse ausnahmsweise einmal einig. Descent wurde überschwenglich als das Nonplusultra des 3D-Action-Genres eingestuft.







Und das zu einem Zeitpunkt, als die 3D-Welle mit unzähligen Doom-Ablegern gerade so richtig schön am Überschwappen war. Warum also ausgerechnet bei Descent diese Euphorie? Statt auf blutrünstige Gewalt setzte Parallax Software auf Innovation pur.

Echte 3D-Grafik und vollkommene Bewegungsfreiheit waren Features, die bis dato nur ausgereifte Flugsimulationen bieten konnten, und daran hat sich bis zum heutigen Tage nichts geändert. In der Rolle eines wagemutigen Piloten durchforstet man mit einem überaus wendigen Raumgleiter 27 zutiefst verschachtelte Bergwerke, die auf verschiedenen Planeten unseres Sonnensystems beheimatet sind, beim Mond angefangen bis hin zu Pluto. Aus unerfindlichen Gründen spielen die dort eingesetzten Arbeitsroboter verrückt und haben das menschliche Personal als Geiseln genommen. Eure Aufgabe ist scheinbar simpel: spürt den versteckten und schwer bewachten Reaktor im Kern der Mine auf, vernichtet das Kraftwerk und sucht über den rettenden Exit schnellstmöglich das Weite, denn nach Ablauf eines kurzen Countdowns zerlegt es den gesamten Stollen in einer gigantischen Detonation.



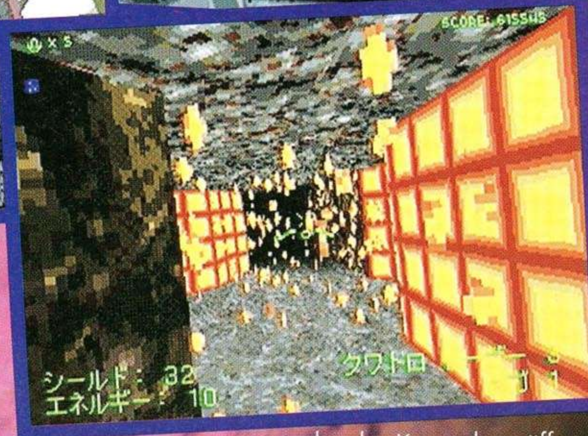


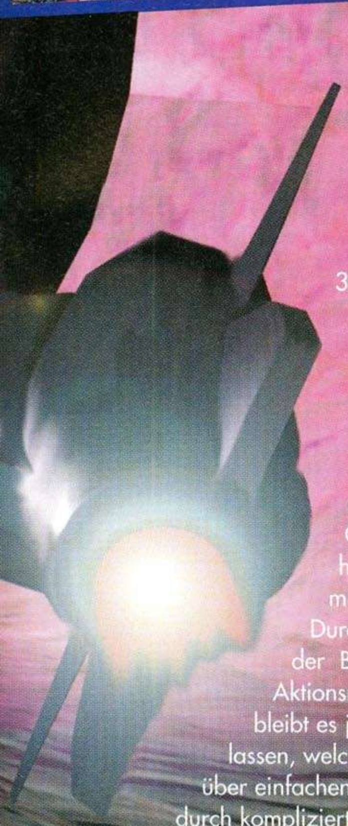
System:	PlayStation
Genre:	3D-Shooter
Spieler:	1-2
Level:	27 + 3 Bonus
Besonderheiten:	Paßwort, Link up Memory Card
Hersteller:	Interplay
Entwickler:	Parallax Soft.
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Ende April
Ca. Preis:	109,- DM











Selbst erfahrene 3D-Freaks finden bei Descent keinen schnellen Einstieg. Oberste Priorität beim Spielstart besitzt die Konfiguration des Controllers. Hier heißt es Kompromisse eingehen. Durch die Vielzahl der Bewegungs- und Aktionsmöglichkeiten bleibt es jedem selbst überlassen, welche Funktionen über einfachen Knopfdruck oder durch komplizierte Doppelbelegungen ausgelöst werden. Für die erste Mission ist der Kampfgleiter mit einem einfachen Laser und wenigen Raketen ausgerüstet, doch lassen sich die Geschütze recht schnell durch zahlreiche Extras mächtig ausbauen. Außer diesen Goodies helfen Euch noch gelb funkelnde Energiepillen sowie grell leuchtende blaue Kugeln, die den angeschlagenen Schutzschild wieder auf Vordermann bringen. Genretypisch sind manche Türen nur mit entsprechenden Keycards zu öffnen, die Reihenfolge ist streng vorgegeben: blau, gelb, rot. Letztere öffnet grundsätzlich das Tor zum Reaktorraum, in unmittelbarer Nähe befindet sich auch der Notausgang.

Alles andere als dumm

Zwei weitere Faktoren gestalten die Jagd auf die blechernen Kameraden durch die verwinkelten Labyrinthe im Vergleich zu Konkurrenzprodukten wie beispielsweise Alien Trilogy weitaus schwieriger. Da wäre zum einen der Aufbau der Level, deren Architektur jeglichen Gesetzen der Schwerkraft trotzt. Es gibt dort kein Oben und Unten im herkömmlichen Sinn. Jede Abzweigung und jeder Raum verlangen nach neuer Orientierung, will man sich nicht hoffnungslos in den verzwickt aufgebauten Stollen verfranzen. Erschwerend kommt hinzu, daß viele Abschnitte vollkommen im Dunkeln liegen und nur durch Lasersalven ausgeleuchtet werden können. Zum zweiten haben es die Gegner wirklich in sich. Greift Ihr diese an, verschanzen sie sich in Nischen oder ergreifen gar die Flucht, um sich nur ein paar Augenblicke später hinterlistig von hinten anzuschleichen. Ab dem zehnten Level genügt schon der niedrigste Schwierigkeitsgrad, um auch den abgebrühtesten Zocker in arge Bedrängnis zu bringen.

Warmlaufzeit

Descent benötigt eine gewisse Eingewöhnungszeit, bis der 3D-Shooter sein gesamtes Funpotential freigibt. Um überhaupt sinnvoll spielen zu können, ist es zwingend erforderlich, sich mit der zu Beginn verwirrenden 3D-Automap anzufreunden. Scheinbar ist es unmöglich, der dreidimensionalen Drahtgitter-Darstellung Informationen abgewinnen zu können. Hat man aber das Zoomen und Drehen erst einmal im Griff, löst sich dieses Problem praktisch von selbst. Die Level wurden 1:1 vom PC übernommen, nur sind viele Abschnitte viel dunkler oder gar nicht beleuchtet. Wahrscheinlich deshalb, damit die Glimmeffekte bei Lasersalven deutlich effektvoller ausfallen als beim Original. Verbesserungswürdig ist mit Sicherheit die Grafikengine, da die CPU, wenn auch nur sehr selten, aber dann deutlich die Handbremse zieht. Ein Game, das selbst auf einem DX2/66 anständig läuft, dürfte gerade die PlayStation vor keinerlei Probleme stellen. Doch ist dies der einzige Kritikpunkt. Unterm Strich ist das etwas „betagte" Descent auch heute noch ein Spiel, das durch seine Intensität und Innovativität die Konkurrenz bis auf wenige Ausnahmen recht alt aussehen läßt.

FUN POINTS

GRAFIK 7 von 10

SOUND 8 von 10

GAMEPLAY 8 von 10

RATING 9 von 10

The Need for Speed

Glückliche Besitzer eines 3DO und einer PlayStation wird´s freuen: die jeweiligen Versionen von The Need For Speed haben nicht mehr allzuviel gemein. Lebt die 3DO-Variante vom hohen Realitätsgrad und feinfühliger Steuerung, setzt das PSX-Pendant dagegen auf höllisches Tempo und einfaches Handling.

STEPHAN GIRLICH • BASTIAN LURZ





❶ Wurden alle Strecken im Championship Modus gewonnen, erhält man mit der Lost Vegas eine weitere Strecke. Zwei gewaltige Sprünge treiben hier den Adrenalinspiegel gewaltig in die Höhe. ❷ Das Cockpit läßt sich als Neuerung ausblenden, so daß Ihr Ridge Racer-like direkt auch ohne störende Amaturen über die Strecken heizen könnt. Die insgesamt vier Perspektiven lassen sich übrigens zu jeder Zeit eines Rennens ändern.



System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	6+2 Strecken
Besonderheiten:	Memory Card, Paßwort, dt. Texte, NeGcon, Mad Catz, Dolby Surround
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Pioneer Productions
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	23. März
Ca. Preis:	109,- DM

Doch sind dies bei weitem nicht alle Unterschiede. Im Gegensatz zu Road Rash nahmen sich die Entwickler von Pioneer Productions die PC-CD-ROM-Fassung zum Vorbild. Die acht Sportwagen sind die gleichen geblieben, diesmal aber in drei Leistungsklassen aufgeteilt. Gruppe 1: Mazda RX-7, Acura NSX und Toyota Supra. Gruppe 2: Porsche 911 Carrera, Dodge Viper RT/10 und Corvette ZR-1. Gruppe 3: Lamborghini Diablo VT und Ferrari 512TR. Zu jedem Wagen gibt es ausführliche Infos über Leistung und Geschichte in Bild und Ton. Den vom 3DO bekannten, in je drei Etappen gegliederten Strecken (Stadt, Berge, Küste) wurden drei Rundkurse (Rusty Springs Raceway, Autumn Valley Speedway, Vertigo Ridge) hinzugefügt, die Perspektiven durch eine vierte (Cockpit ausgeblendet) aufgestockt. Die Punktewertung fiel weg, gefahren wird ausschließlich auf Zeit. Im Time Trial hat man die freie Auswahl bei Strecke und Wagen, im Championship Modus sind den Kursen jeweils eine Gruppe von Fahrzeugen zugewiesen. Wurden alle Strecken als Erster beendet, erhält man mit Lost Vegas einen Bonus Track. Zudem verstecken sich noch ein achter Kurs (der







Zu jedem Wagen gibt es ausführliche Daten über Leistung und Entwicklungsgeschichte. Ein Making Of-Video zeigt zudem ausführlich, wie die zahlreichen Videos zu den Sportwagen in Szene gesetzt wurden.

im selbstlaufenden Demo auch zu sehen ist) sowie ein alles überragender Wagen auf dem Silberling, doch waren beide Features in der uns vorliegenden Vorabversion noch nicht enthalten. Mittels Memory Card oder Paßwort werden Zwischenergebnisse und Rekorde festgehalten, vorbildlich. Aufwendig inszenierte Full-Motion-Videos heben die Präsentation auf gewohnt hohes EA-Niveau. Als besonderes Schmankerl haben die Programmierer neben dem Link-up-Modus auch einen echten Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen eingebaut, der dem von Sega Rally kaum nachsteht.

Bullenschwer

Während Profis Ridge Racer Revolution innerhalb von zwei Stunden restlos durchspielen, beißen sich diese bei The Need For Speed selbst nach Tagen noch die Zähne aus. Der Schwierigkeitsgrad scheint auf den ersten Blick zwar nicht sonderlich hoch, denn selbst wer mehr neben als auf der Strecke ins Ziel eiert, hat nur einen minimalen Zeitrückstand auf den Sieger. Jedoch ist die Erklärung hierfür simpel: die Konsolengegner fahren kein eigenes Rennen, sondern orientieren sich durchweg an den Fahrkünsten des Joypad-Piloten. Ähnlich verhält es sich im überaus gelungenen Zwei-Spieler-Modus: das zurückliegende Fahrzeug schiebt sich wie von Geisterhand gezogen durch das restliche Feld, immer bis knapp hinter den menschlichen Kontrahenten, erst dann pendeln sich die Geschwindigkeiten wieder entsprechend ein.

Langzeitmotivation

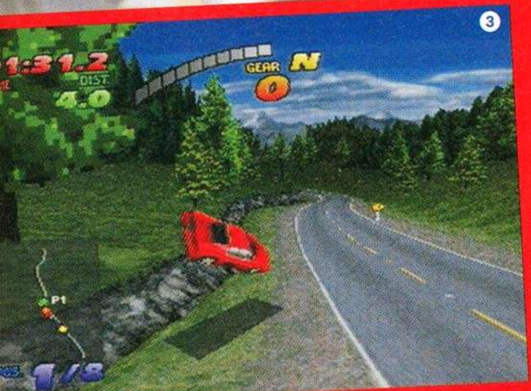
The Need For Speed auf der PlayStation ist, wie eingangs erwähnt, ein vollkommen neues Spiel, hat aber gottlob nichts von seinem eigenwilligen Charme verloren. Durch die deutlich höhere Spielgeschwindigkeit als auf dem 3DO wirkt die Raserei zwar nicht mehr ganz so realistisch, spielt sich aber nach einer kurzen Eingewöhnungszeit ebenso perfekt. Positiv wirken sich das Mehr an Strecken und die beiden Zwei-Spieler-Modi aus. Einzige Mankos: mit einem analogen Controller gehorchen die Traumwagen leider schlechter als mit dem Standardpad, und das PlayStation-typische Blitzen bei den Texture-Grafiken ist in diesem speziellen Fall besonders auffällig. Trotzdem, ich persönlich ziehe The Need For Speed Titeln wie Ridge Racer oder Daytona ganz klar vor. Einfach deswegen, weil man mit jedem Rennen Steuerung und Strecken besser und besser in den Griff bekommt und somit auch langfristig für Motivation gesorgt ist. Wer also, ohne Angst vor Punkten in Flensburg, im Straßenverkehr mal so richtig die sprichwörtliche Sau rauslassen möchte, der ist genau hier optimal aufgehoben.





FUN POINTS

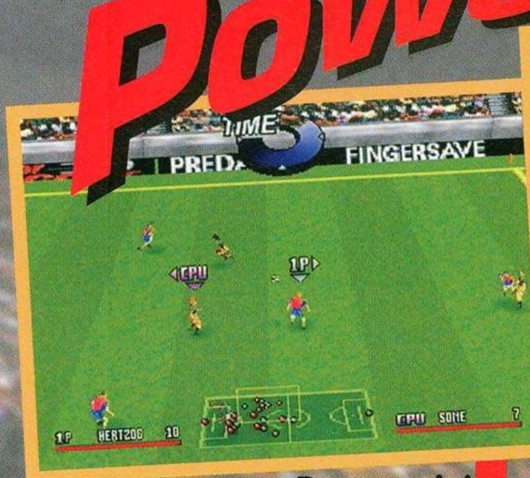
GRAFIK	●●●●●●●●●●	7 von 10
SOUND	●●●●●●●●●●	9 von 10
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●	8 von 10
RATING	●●●●●●●●●●	9 von 10



③ Spektakuläre Überschläge überstehen die Sportwagen ohne Schäden, kosten aber eine Menge Zeit. ④⑤ Der Zwei-Spieler-Modus ist ein höchst vergnügliches Abenteuer. Zwar bauen sich hier die Grafiken minimal später auf, dafür ist jedoch kein Geschwindigkeitsverlust zu verspüren.



Adidas Power Soccer







Psygnosis´ erster Playstation-Versuch, mit einer ernstzunehmenden Sportsimulation auf den Markt zu drängen, kann nicht einfach als x-tes Konsolenfußball abgetan werden.

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Innovative Feature und ein ausgeklügeltes Produkt-Placement sollen Konsument und Sportartikelhersteller gleichermaßen zugute kommen. Alles dreht sich um den mysteriösen Predator-Schuh, ein, sollte man adidas Glauben schenken, wahrhaft magisches Produkt. Auf dem virtuellen Rasen sind Benutzer dieses Wunderschlappens in der Lage, übermenschliche Böller zu fabrizieren, die des öfteren samt Torwart im Gehäuse einschlagen. Man sieht, sonderlich ernst nehmen die Entwickler das Geschehen um 22 Spieler und einen Ball nicht immer, der Arcade-Modus enthält sogar Gags wie die invalidisierende Blutgrätsche, die „Hand Gottes" á la Maradona, beidhändiges Schubsen von hinten usw. Im Simulationsmodus handelt es sich bei Power Soccer um ein fast normales Game, allerdings sind Predator-Schuß und endorphinentladende Supersprints trotz der irreführenden Bezeichnung inbegriffen. Sämtliche erstklassige Vereinsmannschaften aus England, Frankreich und Deutschland geben sich bei Liga-, Pokal- und Freundschaftsspielen die Ehre.

Mehr Geld in die Entwicklung

Nach wie vor kämpft der Next Generation-Fußball mit seinen Kinderkrankheiten. Effekte und Spielereien wie deutscher Live-Kommentar, lebensechte Spielerbewegungen, authentische Fankulisse und ausgefallene Tricks machen nur dann richtig Spaß, wenn sich auch die Spielkultur auf diesem Niveau befindet. Die Aktionen sind viel zu berechenbar, der Spielaufbau zu statisch, um heiße Schlachten im brillanten ISS-Stil zuzulassen. Die Bälle laufen meist halbhoch, wie an der Schnur gezogen von Mann zu Mann, irgendwann kommt eine Grätsche, dann fängt das Gewusel an. Die Abseitsregel wird zu großzügig ausgelegt, woraus irrwitzige Alleingänge entstehen, die mit dem Predator-Schuß meist zum erfolgreichen Abschluß führen. Ähnlich wie bei den Genrekollegen Goal Storm, Ran Soccer oder Virtua Soccer gelang es auch hier nicht, dem Spiel so etwas wie Leben einzuhauchen. Action-Freunde, die weniger Wert auf taktische Finessen, geplante Spielzüge und strategische Abwehrarbeit legen, sondern einfach nur die Murmel durch die Gegend kicken wollen, werden trotz der Mängel zufrieden sein.



System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Besonderheiten:	Memory Card, Multi Tap, dt. Sprachausgabe
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	FDI French Studios
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	Mai
Ca. Preis:	99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK	6 von 10
SOUND	6 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	6 von 10



STAHLFEDER

MARTIN WEIDNER • HOLGER GÖßMANN

Schablonenhaft, gestrig, ... das 2D-Shooter-Genre in der Indentitätskrise? Neue Ideen sind rar, nur wenigen Publishern gelingt es noch aus der altbewährten Formel einen spritzigen Grundgedanken mit stilvollem Leveldesign zu koppeln.

Auch Stahlfeder weicht nicht besonders von den gängigen Klischeevorstellungen ab: zwei ausbaufähige Waffensysteme, Smart Bombs, Energiesymbole, alternative Mühlen mit so abwegigen Bezeichnungen wie Blau Stern, Weiß Nacht, Schwarz Wind und Lippenstift, deren Performance in drei Kategorien differiert, das übliche halt. Doch halt, Santos betritt auch halbwegs unerforschtes Terrain: zumindest treuseelige Naturen würdigen die Chance, mit den Farbkombinationen der Waffen und Extras herumzuspielen, - für Besitzer eines Schwarzweißfernsehers sicherlich eine sinnvolle Option. Der Rest ist Schweigen, da sich Stahlfeder auffallend an eingespielten 2D-Shootern orientiert und vor allen Dingen Seibu Kaihatsus '90er coin-op Raiden anklingen läßt.





3D-Effekte wie einstürzende Brückenteile, rotierende Kräne und über den Bildschirm ziehende Hubschrauber ziehen sich durch das gesamte Spiel.



Plakatives Plagiat

Eine Tatsache, die freilich als Kompliment gedacht ist: überschaubare Truppenverbände, ein für Einsteiger und Hardcore-Anhänger gleichermaßen gefälliger, da sehr variabler Schwierigkeitsgrad, ausgefallene Zoomeffekte wie aus dem Hintergrund hervorbrechende Hubschrauber oder aus heiterem Himmel einstürzende Aufbauten, ... ein rundum ausgereifter 2D-Shooter? Nicht ganz, denn die PlayStation geht angesichts geballter Gegnerscharen öfter mal in die Knie, und auf einen Zwei-Spieler-Modus wurde vorsichtshalber gleich ganz verzichtet. Raiden Project sticht Stahlfeder mühelos aus, 3D-Sperenzchen außen vor gelassen. Nicht nur, daß hier Gegner mit noch mehr Bedacht plaziert sind und einen genauer vordefinierten Kurs verfolgen, getroffen zersplittern sie in etliche Bruchstücke, trudeln gemächlich ab und hinterlassen eine Schneise der Verwüstung auf dem Erdboden. Dennoch, auch wenn Stahlfeder nicht genauso detailverliebt ausgearbeitet wurde, bleibt es für Genre-Fans definitiv eine Empfehlung wert.



System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	6
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Santos
Entwickler:	Santos
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK	6 von 10
SOUND	6 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	6 von 10



Total NBA '96

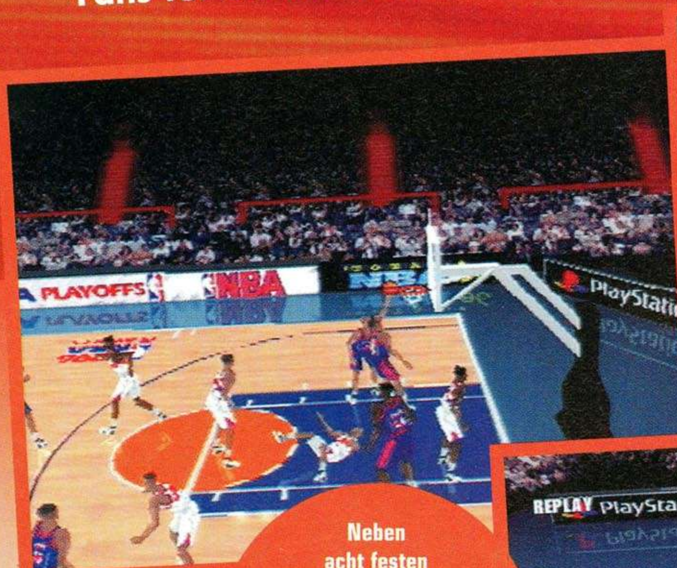
„Willkommen bei Total NBA, Runde 1!!"

MARTIN WEIDNER - STEPHAN GIRLISH

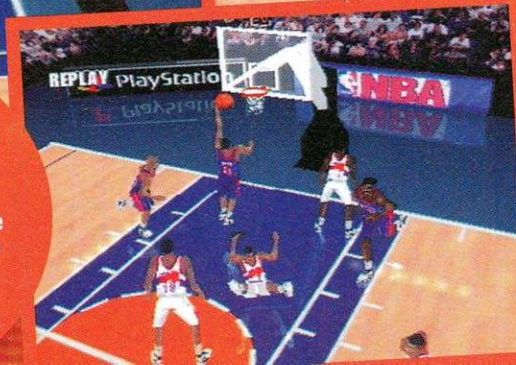
Das jeder PlayStation beiliegende Demo versetzte die Basketballwelt bereits in helle Aufregung: annähernd lebensechte, äußerst geschmeidige Bewegungsabläufe der Korbleger, quietschende Gummisohlen und nahezu reale Court-Atmosphäre mit TV-Kommentaren und sich auf dem Parkett spiegelnden Scheinwerfern sorgten bei B-Ball-Fans für offene Münder.

Daten, Zahlen, Fakten

29 NBA-Teams inklusive der Erweiterungsteams Vancouver Grizzlies und Toronto Raptors, ein Kader von über 320 Spielern mit originalgetreuen Trikots und Attributen, der Spielplan der '95er/'96er-Saison, Exhibition-, Season- oder Playoffspiele, Simulation- und Arcade-Modi, eine Zeitlupenoption für besonders spektakuläre Korbwürfe, gesampelte Soundeffekte, Werbebanden, ... - Total NBA '96 hat sämtliche Standardfeatures einer Basketballsimulation auf Lager.







Neben acht festen Kameraperspektiven gibt es eine manuelle Variante, in der sich die Kamera völlig frei über den Bildschirm bewegen läßt.

HALF TIME

System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-8
Besonderheiten:	Memory Card, Multi Tap
Hersteller:	Sony Comp. Ent.
Entwickler:	Sony Interactive
Testmuster:	SCE
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM



① Die Teamstatistiken und die Werte des jeweils besten Spielers werden in vier Kategorien aufgeschlüsselt. ② Die fünf aufgestellten Spieler sind lediglich als Hilfestellung zu verstehen; der gesamte Kader steht für alle Positionen zur Verfügung. ③ In den Playoff-Runden lassen sich die Länge der Viertel, die Anzahl der startenden Mannschaften und die Länge der Serie frei variieren. ④ Eine JPEG-Half Time Show versüßt die bisherigen Teamleistungen.



It's showtime

NBA Full Motion Video-Scoreboards und Spielzüge aus frei wählbaren Kameraansichten sind demgegenüber nur bei einem CD-Produkt und adäquater Hardware-Performance machbar. Die aufsehenerregende 3D-Engine mit satten 30 Einzelbildern pro Sekunde bei fließend animierten, mit Texture Mapping und Gouraud Shading überzogenen Polygon-Charakteren unterstreicht eindrucksvoll das Potential der PlayStation; rein optisch gesehen sicherlich das zur Zeit realistischste Sportspiel auf dem Markt.



Die Freiwürfe erfolgen wie gewohnt über T-Meter: die vertikale Leiste dient zum Einstellen der Stärke eines Wurfes, über die horizontale Leiste wird gezielt.

Stunden später

Die erstrangige Grafik tritt immer mehr von der Bühne ab, was nun zählt, sind weder plastische Animationsphasen, rauchender Gummi oder durch die Bank berechenbare Perspektiven, sondern das Wesentliche... Gameplay pur; und hier hat Jules Burt, Product Director von Total NBA '96 und früher bei Electronic Arts für FIFA Soccer und World Cup Rugby verantwortlich, wiederum erstaunlich gute Arbeit geleistet, auch wenn die Spielbarkeit nicht ganz zu dem souveränen technischen Anspruch aufschließt.

Abrundende Finessen

Offensive und defensive Spielzüge ufern teilweise in haarspalterisch exakt getimte Aktionen aus; nichts anderes sollte man aber von einer richtigen Basketball-Simulation erwarten. Die Trade-Option wurde hingegen nicht ganz folgerichtig durchdacht. Schlüssig wäre es gewesen ebenfalls eigene Spieler erstellen und verändern zu können. Spieler- und Teamstatistiken sind zudem mit nur vier Attributen pro Team und bestem Spieler etwas zu knapp gehalten.

Unbescheiden

EA Sports verwöhnt einen in dieser Hinsicht etwas mehr, aber vielleicht verpaßt Sony Interactive Studios ihrem '97er Update noch diese abrundenden Features. Das Gameplay und die 3D-Engine, die hoffentlich auch bald in andere Sportspiele von Sony Einzug finden wird, sind jedenfalls kaum zu überflügeln. Das Wettrüsten hat bereits begonnen, eine Tatsache, die letztendlich nur im Interesse des Kunden sein kann, und Sony hat nach NHL Face Off mit Total NBA und NFL Game Day zweifellos sehr, sehr gute Karten.

FUN POINTS

GRAFIK 10 von 10

SOUND 8 von 10

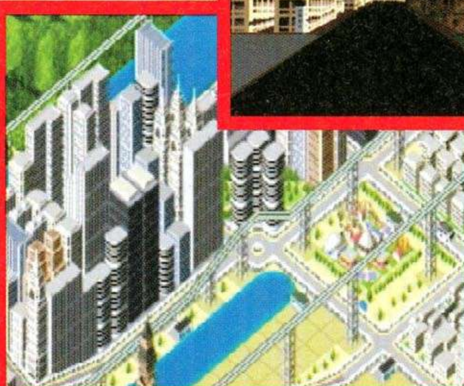
GAMEPLAY 9 von 10

RATING 9 von 10



A-Train

JULIAN OSSENT • STEFAN HELLERT





In Japan längst zum Kultspielstatus aufgestiegen, soll A-Train IV nun auch auf dem europäischen Markt kreative Geister fördern.

A-Train erinnert auf den ersten Blick stark an das andere Zugpferd der Maxis-Familie, das ebenfalls äußerst erfolgreiche Sim City. Spielen bei letzterem die Transportmöglichkeiten, wie Busse und Züge, eine eher untergeordnete Rolle, so dreht sich hier in erster Linie alles um Güterverkehr und Personenbeförderung. Ziel ist es, ein funktionierendes Transportsystem aufzubauen, etwa 40 Busse und Züge stehen zu diesem Zweck zur Verfügung, und so die auf der Karte befindlichen Dörfer zu verbinden und durch eine gute Infrastruktur zu echten Metropolen auszuweiten. Ist das erst einmal erreicht, können Gebäude von der Fabrik bis zum Golfplatz rund um die Verbindungslinien hochgezogen werden, um den privaten Finanzsäckel noch ein wenig praller werden zu lassen und nach einem erfolgreichen Abstecher in die Welt der Aktien und Investment-Fonds die Eisenbahnerschuhe endgültig an den Nagel zu hängen.

Konventionell

Alle Aktionen werden per Klick auf ein Icon ausgeführt; Spielfeld ist eine isometrische 3D-Karte, die auf insgesamt sechs verschiedenen Ebenen bebaut werden kann, von der Untergrund- bis hin zur Hochbahn. Als besonderes Extra dürft Ihr in einer 3D-Sequenz mit jedem Eurer Beförderungsmittel eine Fahrt durch die von Euch entwickelte Stadt machen, spielerischen Nutzen hat das allerdings nicht.

Harte Kost

Genau wie der „Bruder" Sim City 2000 ist A-Train ein zweischneidiges Schwert. Während kreative Städteplaner mit Sinn für Realitätsnähe diesen Titel vergöttern werden, wenden sich viele „normale" Strategiespieler mit verständnislosem Schulterzucken ab. Zwar grafisch bis auf die netten 3D-Rundfahrten Sim City unterlegen, ist A-Train, was das Gameplay angeht, jedoch um einiges frischer und leichter zugänglich, da durch die drei „Spielebenen" (Transportsystem aufbauen/Gebäude errichten/Mit Aktien spekulieren) von Anfang an mehr Abwechslung geboten ist. Geschlampt haben die Programmierer nur bei den Icon-Menüs, die teilweise äußerst umständlich zu bedienen sind, und beim nervigen Hintergrundgedudel. Wer sich dadurch aber nicht abschrecken läßt und kein reiner Militärstratege ist, wird mit A-Train sicherlich lange Freude haben.



System:	PlayStation
Genre:	Wirtschafts-simulation
Spieler:	1
Besonderheiten:	Memory Card, Maus, Dt. Texte
Umsetzungen	Saturn
Hersteller:	Maxis
Entwickler:	Maxis
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Mai
Ca. Preis:	109,- DM

FUN POINTS

GRAFIK 6 von 10

SOUND 3 von 10

GAMEPLAY 8 von 10

RATING 8 von 10

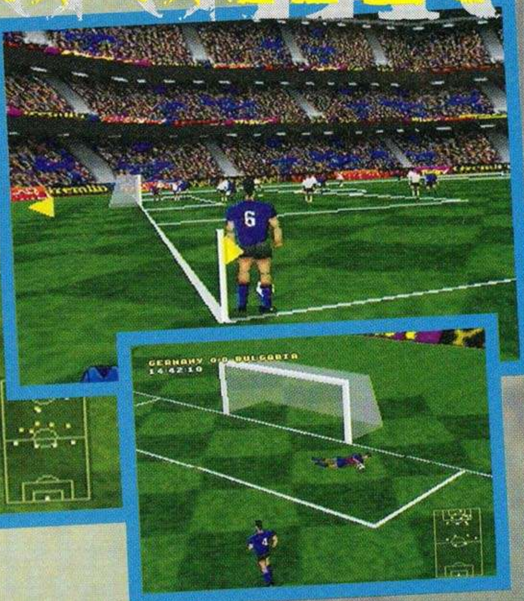


RAN SOCCER

STEPHAN GIRLICH • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN







Auf der Insel ist ein wahres Actua Soccer-Fieber (so der Originaltitel) ausgebrochen. Die englische Fachpresse überbietet sich an Höchstwertungen. Anlaß genug, diesem Phänomen auf den Grund zu gehen.

Anstoß: auffälligstes Merkmal von Ran Soccer ist zweifelsohne die absolut frei einstellbare Perspektive. Zwar gibt es wie gewohnt Standardeinstellungen, jedoch lassen sich diese über die L- und R-Tasten beliebig variieren. 1:0. Zieht man die Perspektive aber soweit auf, daß das gesamte Spielfeld dargestellt ist, verschwindet der Ball auf Nimmerwiedersehn. 1:1. Das grafische Ambiente wurde mit viel Liebe zum Detail inszeniert. Besonders die extrem realistisch wirkende Animation der Kicker mittels Motion Capture und die gigantischen Stadien verdienen ein Sonderlob. 2:1. Untermalt wird das optische Geschehen durch ein enthusiastisch anfeuerndes Publikum und einen Kommentator, der mit Inbrunst Jürgen Klinsmann zum Torschuß treibt. 3:1.

Halbzeit:

Trotz respektablem Vorsprung kommt Ran Soccer bei näherer Betrachtung in arge Schwierigkeiten. Die Konsole bestimmt beim Passen, ob das Leder kurz oder weit geschlagen wird; überwiegend landet der Ball in den eigenen Reihen. Dabei kristallisiert sich schnell ein Grundschema heraus: hohe Bälle in den Strafraum, und vorne hilft der liebe Gott - typisches Kick & Rush eben. Erschwerend kommt hinzu, daß die Abwehrreihen alles andere als vernünftiges Stellungsspiel im Sinn haben und auch die Abseitsregel nur selten funktioniert. Doppelschlag: 3:3.

Abpfiff:

Wer mit britischen Geschmäckern konform geht, könnte Ran Soccer dennoch als Offenbarung empfinden: schnörkelloses Gebolze mit hohem visuellen Unterhaltungswert, aber ohne nachvollziehbaren Simulationsanspruch - eindeutig Geschmackssache!



System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Besonderheiten:	Memory Card, Sprachausgabe
Umsetzungen	Saturn
Hersteller:	Softgold
Entwickler:	Gremlin
Testmuster:	Softgold
Veröffentlichung:	K.A.
Ca. Preis:	99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK	8 von 10
SOUND	8 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	7 von 10

Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

MEGA DRIVE

- **Adapter us/jp/dt 39,95**
- Batman forever dt 99,95
- Clay Fighter dt 99,95
- Donald D. in M. M. dt 109,95
- FIFA'96 dt 99,95
- ISS Deluxe dt 119,95
- Justice League dt 99,95
- König der Löwen dt 99,95
- Light Crusader dt 119,95
- Markos Magic Footb. dt 79,95
- Micro Machines'96 dt 99,95
- NBA Jam T.E. dt 99,95
- NHL'96 dt 99,95
- Paws of Fury dt 79,95
- **Phantasy Star IV dt 109,95**
- Rise of the Robots dt 79,95
- Shadowrun us 89,95
- Sonic vs. Knuckles dt 99,95
- Stargate dt 79,95
- True Lies dt 99,95
- Turtles dt 59,95
- Turtles Tournament dt 59,95
- Wolverine dt 69,95
- WWF Wrestl. Arcade dt 119,95

SUPER-NES DEUTSCH

- **Action Replay III dt 89,95**
- Asterix und Obelix dt 129,95
- Batman Forever dt 79,95
- Captain Comando dt 49,95
- Demolition Man dt 99,95
- Donald in Maui M. dt 129,95ℨ
- **Donkey Kong C. II dt 124,95**
- Dschungelbuch dt 99,95
- **Earthworm Jim II dt 119,95**
- FIFA'96 dt 109,95
- Final Fight 3 dt 119,95
- Foreman for real dt 119,95
- Heberekes Popoitto dt 89,95
- Hulk dt 49,95
- **Int.Supers.Soccer2 dt 129,95**
- Kirbys Ghost Trap dt 99,95
- Mechwarrior 3050 dt 109,95
- Megaman X 3 dt 109,95
- Mickey & Minnie dt 109,95
- Micromachines 2 dt 119,95
- **NBA Give'n'Go dt 119,95**
- NBA Live'96 dt 109,95
- NHL 96 dt 109,95
- **Pinocchio dt 129,95ℨ**
- Pop'n Twinbee II dt 89,95
- Prehistorik Man dt 109,95
- Revolution X dt 99,95
- Sim City dt 99,95
- Star Trek: Next Gen. dt 109,95
- Super Bomberman III dt 119,95
- Super Mario Kart dt 69,95
- **Super Mario W. II dt 109,95**
- Tetris II dt 109,95
- Theme Park dt 109,95
- Tim in Tibet dt 129,95
- **Toy Story dt 129,95ℨ**
- Urban Strike dt 109,95
- Utopia dt 99,95
- **Weapon Lord dt 119,95**
- Wild Guns dt 109,95
- **WWF W. Arcade dt 119,95**
- Zelda III dt 99,95

SUPER-NES IMPORT

- **Civilization us 139,95**
- Front Mission II jp 149,95
- PTO II us 139,95
- Romance IV us 159,95
- Sim City 2000 us 139,95ℨ
- War us 149,95

SUPER NES ADVENTURE & ROLLENSPIELE

- US-Adapter dt/us/jp 39,95
- Brain Lord us 129,95
- **Breath of Fire II dt 129,95**
- Chrono Trigger us 149,95
- **Final Fantasy III us 149,95**
- Illusion of Time dt 109,95
- Robotrek us 139,95
- Secret of Mana dt 109,95
- **Secret of Mana II jp 199,95**
- **Secret of Everm. dt 109,95**
- Secret of the stars us 129,95
- Shadowrun dt 129,95
- **Super Mario RPG jp 199,95**

SUPER NES HINTBOOKS

- Breath of Fire I us 59,95
- **Chrono Trigger us 49,95**
- **DKC II Hintbook dt 24,95**
- Final Fant. III P. Guide us 49,95
- Final Fant. III H.book us 59,95

SONY HARDWARE

- **Sony+Demo CD dt 499,-**
- Action Replay 99,95
- Antennenkabel dt 49,95
- Arcade Joypad Fire dt 44,95
- Control Pad ASCII dt 49,95
- Control Pad TurboFire dt 59,95
- HyberJoyPad Fire dt 59,95
- **Infrarot Joypads dt 99,95**
- Joypad (SONY) dt 59,95
- Joypad Verlängerung dt 24,95
- Joystick ASCII dt 109,95
- Link Kabel dt 59,95
- Lenkrad us 149,95
- Memory Card dt 49,95
- Mouse dt 59,95
- MultiTap 4-Spieler dt 69,95
- **NeGcon Contr. dt 89,95**
- RGB-Kabel dt 39,95

SONY SOFTWARE DEUTSCH

- A-Train dt 99,95ℨ
- Actua Golf dt 89,95ℨ
- Adidas P.S.Soccer dt 99,95ℨ
- Aftershock dt 89,95ℨ
- Aftermath dt 99,95ℨ
- Agile Warrior dt 89,95
- Air Combat dt 89,95
- **Alien Trilogy dt 89,95**
- **Alien Trilogy (unzens.Version-pal) dt 79,95**
- Alien Virus dt 89,95ℨ
- Alone i.t. Dark II dt 89,95ℨ
- Assault Riggs dt 89,95
- **Beyond the Beyond dt 99,95ℨ**
- Casper dt 99,95ℨ
- **Chaos Control dt 89,95ℨ**
- Chessmaster 3D dt 89,95ℨ
- **Chronicl. o.t. Sword dt 99,95ℨ**
- Crtiticom dt 99,95ℨ
- Cyberia dt 99,95ℨ
- CyberSled dt 89,95
- CyberSpeed dt 89,95
- D dt 89,95ℨ
- Defcon 5 dt 89,95
- Descent dt 99,95ℨ
- Destruction Derby dt 94,95
- **Disc World (deutsch) dt 89,95**
- Double Dragon dt 89,95ℨ
- Endorfun dt 89,95ℨ
- Extereme Sports dt 89,95
- F.Thomas Big Hurt dt 99,95ℨ
- **FIFA Soccer'96 dt 99,95**
- **FIA F1 Formula One dt 99,95ℨ**
- Galaxy Fight dt 99,95ℨ
- Geom Cube Blockout dt 89,95ℨ
- Gex dt 99,95ℨ
- Goal Storm dt 99,95
- Harball dt 89,95ℨ
- Hebereke Popoitto dt 89,95
- Hi Octane dt 89,95
- Horned Owl dt 99,95ℨ
- Impossible Mission dt 99,95ℨ
- John Madden F. dt 89,95ℨ
- Johny Bazookatone dt 79,95
- Jumping Flash dt 89,95
- Jupiter Strike dt 89,95
- Kileak the Blood dt 89,95
- **Krazy Ivan dt 89,95**
- Lemmings 3D dt 89,95
- **Loaded dt 89,95**
- Lone Soldier dt 89,95
- **Lone Soldier (unzens.Version-pal) dt 89,95**
- **Magic Carpet dt 99,95**
- Mickys Wild Adv. dt 89,95
- Motor Toon GP dt 89,95ℨ
- **Museum Piece 1 dt 99,95ℨ**
- Myst dt 99,95ℨ
- NBA Jam T.E. dt 95,95
- NBA Live'96 dt 99,95ℨ
- **NBA Total'96 dt 89,95**
- NHL Face Off dt 99,95ℨ
- Need f. Speed dt 99,95
- NFL Quaterb.'96 dt 89,95ℨ
- Nova Storm dt 89,95
- Off World Inter. dt 99,95ℨ
- Onside Soccer dt 89,95ℨ
- **Panzer General dt 89,95**
- Parodius deluxe dt 89,95
- PGA Tour Golf'96 dt 89,95
- Philosoma dt 89,95ℨ
- Pinball dt 99,95ℨ
- Power Surf Tennis dt 89,95
- Primal Rage dt 89,95ℨ
- Psy. Detective dt 99,95ℨ
- Raiden Project dt 89,95
- Rapid Reload dt 89,95
- Rayman dt 89,95
- Raven Project dt 89,95ℨ
- **Resident Evil (pal) dt 99,95ℨ**
- **Return Fire dt 99,95ℨ**
- Revolution X dt 89,95ℨ
- Ridge Racer dt 99,95
- **Ridge Racer II dt 99,95ℨ**
- Rise o.t. Rob. II dt 89,95ℨ
- **Road Rash dt 89,95**
- Run Soccer dt 89,95ℨ
- **ShellShock dt 79,95ℨ**
- Shock Wave dt 89,95
- Silver Load dt 99,95ℨ
- Sim City 2000 dt 99,95ℨ
- Slayer dt 89,95ℨ
- Space Hulk dt 99,95ℨ
- Starblade Alpha dt 89,95
- Street Racer dt 89,95ℨ
- S.fighter-The Movie dt 99,95
- Streetfigh. Zero dt 99,95ℨ
- Striker'96 dt 89,95
- **Syndicate Wars dt 99,95ℨ**
- Tekken dt 99,95
- The Hive dt 89,95ℨ
- Theme Park dt 89,95
- **Thunderhawk II dt 89,95**
- Time Commando dt 99,95ℨ
- Toshinden dt 89,95
- **Toshinden II dt 99,95ℨ**
- True Pinball dt 89,95ℨ
- **Twisted Metal dt 89,95**
- Vidgrid dt 89,95ℨ
- Viewpoint dt 89,95ℨ
- Virtual Snooker dt 99,95ℨ
- Warhammer dt 89,95ℨ
- Warhawk dt 89,95
- Waterworld dt 99,95ℨ
- Wetlands dt 89,95ℨ
- **Wing Commander 3 dt 99,95**
- WipEout dt 99,95
- World Cup Golf dt 89,95
- **Worms dt 89,95**
- WWF Arcade dt 99,95
- **X-Com - UFO dt 99,95**
- X-Men dt 89,95ℨ
- Zero Divide dt 89,95

SONY SOFTWARE IMPORT

- **Resident Evil us 139,95ℨ**
- Tekken II jp 139,95

SATURN HARDWARE

- **Saturn+1 Pad dt 499,-**
- Action Replay dt 99,95
- **Adapter us/dt/jp 59,95**
- 6-Player-Adapter jp 99,95
- Antennenkabel dt 59,95
- Backup Memory dt 99,95
- Control Pad dt 39,95
- Control Pad Turbo dt 29,95
- Control Pad T. Fire dt 39,95
- **InfraRot-Pads dt 99,95**
- RGB-Kabel dt 29,95
- Lenkrad dt 129,95
- Maus jp 89,95
- Mission Stick us 159,95
- Photo-CD-System dt 59,95
- Video CD-Karte dt 324,95
- Virtua-Stick dt 89,95

DER KNALLER
•SEGA SATURN dt
•Sony PSX
je nur DM 499,-
(inkl. 1 Pad)

SATURN SOFTWARE DEUTSCH

- Aftermath dt 99,95ℨ
- **Alien Trilogy dt 99,95ℨ**
- Blackfire dt 99,95ℨ
- Bug! dt 99,95
- Casper dt 99,95ℨ
- Clockwork Knight dt 89,95
- Congo dt 109,95ℨ
- Cyber Speedway dt 99,95
- Cyberia dt 99,95ℨ
- Descent dt 109,95ℨ
- **Destruction Derby dt 94,95**
- Digital Pinball dt 99,95
- **Discworld dt 89,95ℨ**
- Daytona USA dt 79,95
- **F-1 Challenge dt 99,95**
- **FIFA Soccer '96 dt 89,95**
- Galactic Attack dt 99,95
- Galaxy Fight dt 89,95
- Hyper Blade dt 99,95ℨ
- Lemmings 3D dt 89,95
- **Magic Carpet dt 99,95**
- Myst dt 99,95
- Mystaria dt 99,95
- NBA Basketball dt 99,95ℨ
- NBA Jam T.E. dt 99,95
- NFL Quater.'96 dt 89,95ℨ
- NHL All Star Hockey dt 99,95
- Panzer Dragoon dt 79,95
- **Panzer General dt 89,95ℨ**
- Parodius dt 89,95
- Peeble Beach Golf dt 89,95
- Primal Rage dt 99,95ℨ
- Rayman dt 89,95
- **Revolution X dt 89,95ℨ**
- Rise o.t.Robots II dt 89,95ℨ
- Road Rash dt 99,95ℨ
- **Sega Rally dt 99,95**
- Sega Tennis dt 99,95ℨ
- **Shellshock dt 99,95ℨ**
- Shinobi X dt 89,95
- **Shockwave Assault dt 99,95ℨ**
- **Sim City 2000 dt 99,95**
- Slam'n'Jam dt 99,95ℨ
- Slayer dt 99,95ℨ
- Street Fighter Zero dt 99,95ℨ
- Street Fi. the Movie dt 99,95
- Street Racer dt 89,95ℨ
- The Duell dt 99,95ℨ
- The Horde dt 99,95ℨ
- The Man.o.t.h.Souls dt 119,95
- Theme Park dt 89,95
- Thunderhawk II dt 99,95
- **Thunderhawk II (unzens.Version-pal) dt 99,95**
- **Tohshinden dt 99,95ℨ**
- Victory Boxing dt 99,95
- Victory Goal dt 79,95
- **Virtua Cop+Gun dt 149,95**
- Virtua Fighter 2 dt 99,95
- Virtua Fighter Remix dt 68,95
- **Virtual Golf dt 99,95ℨ**
- Virt. Hang On dt 99,95
- Virt. Racing dt 99,95
- Virt. Snooker dt 99,95ℨ
- Virt. Soccer dt 109,95ℨ
- **Wing Arms dt 99,95**
- **Wipe Out dt 89,95ℨ**
- World Cup Golf dt 99,95ℨ
- World S. Baseball dt 99,95
- **Worms dt 89,95**
- X-Men dt 99,95ℨ

SATURN SOFTWARE IMPORT

- Castlevania us 139,95ℨ
- Darius Gaiden jp 129,95
- **Dark Stalker jp 139,95**
- Galaxy Fight jp 119,95
- **Gradius Deluxe P. jp 139,95ℨ**
- In the Hunt jp 119,95
- Legend of Eldean jp 149,95ℨ
- Legend of Thor jp 149,95ℨ
- Lode Runner jp 119,95
- **King of Fighters'95 jp 139,95ℨ**
- **Mr.Bones Adv. us 139,95ℨ**
- Overkill jp 149,95ℨ
- Panzer Dragoon II jp 139,95
- Romance IV us 139,95
- Shining Wisdom us 129,95ℨ
- Street Fighter Zero jp 119,95
- The Man. o.t.h. Souls us 89,95
- Theme Park us 99,95
- Victory Goal'96 jp 129,95
- Virtua Fighter jp 39,95
- Virtua Fighter 2 us 119,95
- Virtua Fighter Remix jp 39,95
- Winning Post jp 119,95ℨ
- World Adv. Mil.Com. jp 169,95
- **World Adv.Mil.Com.2 jp 119,95**
- World Cup Golf us 119,95
- **World War II Sim. jp 159,95ℨ**

NEO GEO CD HARD/SOFTWARE

- Neo Geo CD PAL 299,95*
- Neo Geo CD NTSC 299,95*
- Fatal Fury III us 69,95*
- **Galaxy Fight us 89,95**
- King of Fighters'94 us 69,95*
- **King of Fighters'95 us 89,95**
- **Pulstar us 89,95**
- Street Hoop us 89,95
- Super Sidekicks II us 69,95*
- Super Sidekicks II jp 59,95*
- **Super Sidekicks III us 89,95**
- World Heroes Perfect us 69,95*
- **World Heroes Perf. us 89,95**

3DO HARD/SOFTWARE

- 3DO PAL 399,95*
- 3DO NTSC 399,95*
- Blade Force us 79,95
- Burning Soldier us 59,95*
- Demolition Man us 49,95*
- Dreagons Lair us 29,95*
- Gex us 49,95*
- Guardian War us 59,95*
- Hell us 69,95*
- Immercenary us 49,95*
- Iron Angel us 59,95*
- Jammit us 59,95*
- John Madd. Football us 49,95*
- Jurrasic Park us 59,95*
- Lemmings us 59,95*
- Monster Manor us 59,95*
- Night Trap us 69,95*
- Nova Storm us 59,95*
- Off World Interceptor us 49,95*
- Out of this World us 49,95*
- Pataank us 39,95*
- Pebble Beach Golf us 49,95*
- Real Pinball us 49,95*
- Return Fire us 69,95*
- Road Rash us 69,95*
- Seal of Pharaoh us 59,95*
- Sewer Shark us 49,95*
- Shock Wave us 49,95*
- S.wave.: Op. J.gate dt 59,95*
- Slayer us 69,95*
- Soccer Kid us 49,95*
- Star Blade us 49,95*
- Stellar 7 us 39,95*
- Strahl us 49,95*
- Subreme Warrior us 69,95*
- The Horde us 59,95*
- The Inor. Machine us 39,95*
- Theme Park dt 59,95*
- Toon Time us 29,95*
- Twisted us 29,95*
- Ultraman jp 39,95*

JAGUAR HARD/SOFTWARE

- Jaguar PAL 199,95*
- Jaguar NTSC 199,95*
- Bubsy dt 59,95*
- Club Drive dt 49,95*
- Crescent Galaxy dt 59,95*
- Dino Dudes dt 59,95*
- Flip Out dt 89,95
- Iron Soldier dt 79,95*
- Kasumi Nunja dt 79,95*
- Pinball Fantasies dt 89,95
- Raiden dt 59,95*
- Sensible Soccer dt 89,95
- Zool II dt 59,95*

Sega-NOMAD 399,95

Spiele mit „ℨ" sind bei Drucklegung noch nicht lieferbar, nutzen Sie unseren Vorbestellservice!!!
Spiele mit * sind Gebrauchtspiele • Andere Systeme auf Anfrage

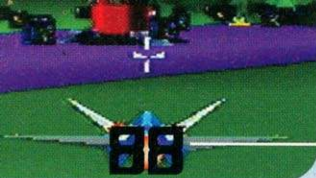
Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN
Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Komplette Preislisten für SNES, MegaDrive & Mega CD können angefordert werden!!!

04521–4873 **Fragen Sie uns nach Neuheiten!!**

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand

Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Händler willkommen! Fax: 04521–1025



BATTLEMORPH

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

Die T-Griffon erwies sich unversehens als Trumpfkarte des Earth Defense Councils in der erbittert geführten Schlacht gegen das Pernitianische Imperium. 30 Jahre später sind die Fronten verhärteter denn je...

Der havarierte Kreuzer Sutherland greift notgedrungen auf Prototypen der War Griffon zurück, einer weiterentwickelten Version des TransmoGriffon-Jägers mit erstrangiger Morphingtechnologie und vier Waffenbuchten.

Where did you learn to fly?

Battlemorph-Fans werden sich bald heimisch fühlen: die blaublütige Skylar begleitet einen wie gewohnt mit aufmunternden Worten und bissigen Kommentaren durch das Spiel, und das Einsammeln von Pods gehört wieder zu den vordringlichen Zielen. Das Missionsspektrum wurde hingegen deutlich erweitert und reicht von Search & Destroy-Aufträgen, der Aktivierung von Teleportern, dem Kappen von Verbindungsleitungen und Brücken bis hin zu dem Aufspüren von Waffenfragmenten; eine Vorgehensweise, die auch sehr anzuraten ist, denn insbesondere Würmer und aus Silos hervorkommende Flugzeuge und Panzer machen einem schwer zu schaffen. In den Unterwasserabschnitten kommen erschwerend U-Boote und ständig Minen abwerfende Kreuzer hinzu. Zu den Neuerungen zählen darüber hinaus recht lineare Tunnelflüge, ein künstlicher Horizont, Musik während des eigentlichen Spieles und schließlich eine überarbeitete Instrumententafel.

Well done

Das Medium CD liegt gleichwohl fast völlig brach. Die sich wiederholenden Cut-Szenen und Samples wurden sehr spärlich eingestreut, dafür das eigentliche Spiel hinter der Fassade mit neun Clustern noch (!) umfangreicher und verschachtelter angelegt. Battlemorph lebt ohnehin in erster Linie von der präzisen Steuerung, den vor allem ab dem dritten Cluster sehr gut designten Leveln und dem eigenständigen Gouraud Shading-Grafikstil: kein geradliniger Shooter, sondern eher etwas für verspielte Naturen, die gerne eine Welt nach versteckten 1Ups, Magazinen oder Planet Cloakers durchkämmen.







① Speed Rings erhöhen den Schub der War Griffon auf Maximum - in engen Tunnelabschnitten nicht anzuraten. ② Nach der Zündung eines Sprengsatzes bleiben dem Spieler 30 Sekunden um zur Home Base zurückzukehren. ③ Nachschubfahrzeuge mit Data Pods oder Keys verfolgen festgelegte Routen; unter Brücken sind teilweise sogar noch weitere Power Ups zu finden.



System:	Jaguar CD
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	9 Cluster
Besonderheiten:	Memory Track, Pro Controller, Overlay, Dt. Texte
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Attention To Detail
Testmuster:	Spielraum, Theo Kranz Games
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	129,- DM

FUN POINTS

GRAFIK	7 von 10
SOUND	6 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	8 von 10



Flying Arts & Fun Generation präsentieren:

Das ULTRA 64 GEWINNSPIEL



Einfach Postkarte an
Fun Generation
Stichwort „Ich will 64-Bit“
Beim Grafeneckart 12
97070 Würzburg

Rechtsweg ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 2. Mai 1996

Unter allen Einsendern verlosen
wir das erste Nintendo 64,
das Flying Arts
nach Deutschland bringt.

Wir besorgen's Euch!



FATAL FURY REAL BOUT

PHILIPP NOACK • STEFAN HELLERT

...das ist Konfliktbewältigung der ursprünglichsten Art: und willst Du nicht mein Bruder sein, so schlag' ich Dir den Schädel ein... SNK jedenfalls setzt auch weiterhin mit einer bewundernswerten Starrsinnigkeit auf das Beat'em Up-Genre, vielleicht lassen sich aber auch andere Spiele auf dem Neo Geo gar nicht verwirklichen?!





Innovation: pas de points!

Fatal Fury Real Bout schreitet zwar sehr sicher auf den mehr als „ausgetrampelten" Prügelspielpfaden, doch der Funke will einfach nicht so recht überspringen. Das liegt zum einen an der Phantasielosigkeit der Grafiker in bezug auf Kämpfer und Hintergründe, zum anderen am scheinbar nach dem Zufallsprinzip fightenden Computer. Mal steuert er auf Very Easy Billy Kane derartig gerissen über den Screen, daß selbst der ausgeschlafenste Street Fighter kein Land mehr sieht, und mal verleiht er dem letzten Gegner Geese Howard solche Schlaftrunkenheit, daß selbst mein Goldhamster mit verbundenen Augen in der Lage wäre, den King Of Fatal Fury „Perfect" zu überwältigen, - natürlich vorausgesetzt, er könnte das Joypad bedienen.

Grundsolide Zweikampfaction

Von diesen Schnitzern einmal abgesehen, gibt es an Fatal Fury Real Bout nichts auszusetzen. Im Gegenteil, es spielt sich überaus flott und flüssig, sämtliche Combos, Special Moves und Ultra Deadly Attacks funktionieren mit etwas Übung und einem Joyboard hundertprozentig. Gerade die Combos sind dafür verantwortlich, daß das fünfte Fatal Fury nicht in die totale Mittelmäßigkeit abrutscht. Die einzelnen Tasten fügen sich hervorragend zu längeren Schlagserien zusammen, die dann beim Gegner die gewünschte Wirkung zeigen. Rareware hat mit seinem revolutionären System also inzwischen in der gesamten Branche deutliche Spuren hinterlassen, nur daß eine Combo hier Rush Hit heißt. Fazit: ich würde die vorliegende CD in jedem Fall einem Samurai Shodown 3 vorziehen.



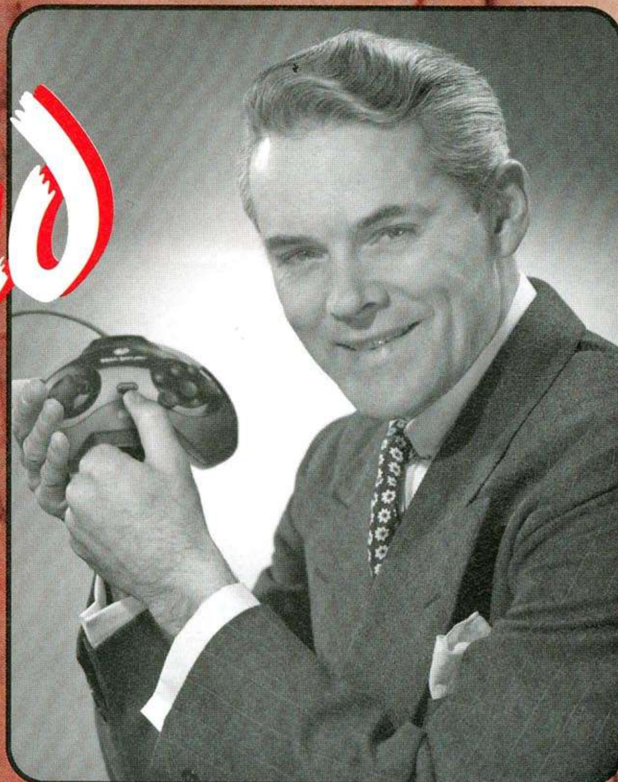
System:	NeoGeo CD
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	5
Besonderheiten:	Backup-Booster
Umsetzungen	PlayStation, Saturn
Hersteller:	SNK
Entwickler:	SNK
Testmuster:	Flying Arts, Maro
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	129,- DM

FUN POINTS

GRAFIK	8 von 10
SOUND	8 von 10
GAMEPLAY	8 von 10
RATING	7 von 10



Onkel Holgers First Aid



Als Neuerung versorgen wir ab dieser Ausgabe erstmals auch Action Replay-User mit den wichtigsten Codes zu den neuesten Spielen für die PlayStation und den Saturn. Ein dickes Dankeschön geht an all die Leser, die uns mit ihren Einsendungen das Füllen dieser Seiten erheblich vereinfachen!

Sega Rally
Saturn

Lancia Stratos
Gebt im Hauptmenü folgenden Code ein: **X,Y,Z,Y,X.** Nun könnt Ihr auch ohne Durchspielen den schnellen Lancia Stratos im Car Select anwählen.

NBA Jam T.E.
Saturn

Diverses
On Fire und Turbo: im Tonight's Matchup-Bildschirm B, B, Unten, Unten, A, A, Oben, Links drücken.
Jams: im Tonight's Matchup-Bildschirm R, L, B, A, B, A drücken.
Erweiterter Roster: im Enter Initials-Bildschirm L und R gedrückt halten, als Initialen FIN und als Datum JAN 1 eingeben.

Power Ups:
Große Köpfe: 5x folgende Tastenkombination: B, A, Y, C.
Baby-Modus: 5x folgende Tastenkombination: B, Y.
Große Köpfe: 5x folgende Tastenkombination: B, C, Y, A.
On Fire: Unten, Rechts, Rechts, Y, A, Links.
Dunks: Links, Rechts, X, Y, Y, X.
Defense: Rechts, Oben, Unten, Rechts, Unten, Oben.
Quick Hands: Links, Links, Links, Links, Y, Rechts.
Shot percentage: Oben, Oben, Unten, Unten, A.

Destruction Derby
PlayStation

Zusätzliche Strecke, Unverwundbarkeit
Zusätzliche Strecke: **REFLECT!**
Unverwundbarkeit: **!DAMAGE!**

Ridge Racer Revolution (NTSC)
PlayStation

Baby-Modus
Wer alle Autos im Baby-Modus fahren möchte, sollte bei Galaga **L1, R1, D** und **Select** die ganze Zeit gedrückt halten und das Steuerkreuz dabei nach unten bewegen.

ESPN Extreme Games
PlayStation

Letztes Rennen, extra Geld
Mit dem folgenden Paßwort hat man alle Rennen als Erster beendet, bis auf das letzte in San Francisco:
254 071 216 094 085 085 177 113 104
Das zweite Paßwort schaufelt Euch soviel Geld auf das Konto, daß Ihr Euch problemlos die beste Ausrüstung zulegen könnt:
229 013 066 016 000 000 000 000 031
Robert Stegner, München

Raiden Project

PlayStation

Freispiel

Im Optionsbildschirm den Abschnitt „Miscellaneous" anwählen. Die Credits wechseln hier zwischen 3, 6 und 9 durch. Jetzt **Quadrat, Kreis, Dreieck** und **X** gleichzeitig drücken, und nach 3, 6 und 9 taucht nun eine neue Variante auf: Freeplay.

Rayman

Saturn

Leben, Continue

Um 20 Leben zu bekommen, sollte man im Pause-Modus **A, Rechts, B, Links, Unten, R, Y, C** und **Z** drücken. 10 Continues erhält, wer im Continue-/Quit-Bildschirm **Oben, Unten, Rechts und Links drückt** (bei einem Continue oder weniger).

FIFA Soccer

PlayStation

Diverses

Um die Tastenkombinationen einzugeben, muß ein Spiel pausiert und auf Optionen gestellt werden. Zur Bestätigung der richtigen Eingabe ertönt am Ende ein akustisches Signal.

Invisible Walls: X,X,X,D,V,V,V,D
Crazy Ball: X,V,D,X,X,D,V,X
Super Power: D,V,D,D,D,D,D,D,D,D
Super Offense: V,V,V,V,V,D,X
Elfmeterschießen: V,D,V,X,V,D
Curve Ball: D,V,X,D,X,X
Dream Team: V,V,D,D,X,X,V,V
Super Goalie: V,V,V,V,V,D,D,D,D,D
Super Defense: D,D,D,D,X,D
Stupid Team: V,D,X,V,D,X

Um das Menü für diese Cheats aufzurufen, verläßt man das Optionsmenü und drückt dann im Pause-Modus die Quadrat-Taste.

Die folgenden Codes werden ebenfalls, wie gerade beschrieben, eingegeben, zum Einstellen muß das augenblickliche Spiel aber über Quit verlassen werden. Die EA-Teams findet man in der Mannschaftsauswahl unter Z-Superstars, die übrigen Cheats werden bei Options des Hauptmenüs aktiviert.

EA-Teams: V,D,X,V,D,D,V,V
Trekkie: V,D,X,V,D,D,X,D
Bikini: V,D,X,V,D,D,D,V
Lederhosen: V,D,X,V,D,D,D,D
Strand: V,D,X,V,D,D,X,X

ACTION REPLAY code page

Sony PlayStation

Air Combat

Unendlich Munition:	800eeb44, 0027
Unendlich Missiles:	800eeb40, 0041
Unendlich Treibstoff:	300eeb34, 8fff

Battle Arena Toshinden

Unendlich Energie Player 1:	0x801b82d0,0x00fe
Unendlich Zeit:	0x801CA81C,0xAB09
Gaia:	0x801BC24E,0x0008
Sho:	0x801BC24E,0x0009

Destruction Derby

Maximale Race Points:	0x801E6462,0x6300

Kileak The Blood

Inf Wales:	800B47D4 01F4
Laser:	800B47B0 00FF
Eritro Crion:	800B47B4 00FF
Zax:	800B47B8 00FF
Flamer:	800B47BC 00FF
Gaia:	800B47C0 00FF
Erosion:	800B47C4 00FF
Veda:	800B47C8 00FF
Unendlich Munition:	800B47DC 01F4
Unendlich Zax:	800B47E0 01F4
Unendlich Radar:	800B4720 0064
Unendlich Erosion:	800B47EC 01F4
Unendlich Veda:	800B47F0 01FC
Unendlich Energie:	800B47A0 03E8
Unendlich Schilde:	800B47A4 03E8

Krazy Ivan

Unendlich Energie:	800B B0DC 0064
Unendlich Zeit:	800C 4DBC 0009
Unendlich Wolf-Raketen:	8008 D2A0 000A
Unendlich Scythe-Raketen:	8008 D280 0009
Unendlich 30mm-Geschosse:	8008 D270 012C
255 Personen eingesammelt:	8008 9740 00FF

Loaded

Unendlich Leben:	800ce582 001e
Unendlich Bomben:	800ce580 0003
Unendlich Munition:	800ce57e 7fff
Breiter Schußradius:	800ce57c 7fff

Lone Soldier

Unendlich Energie:	800B7EB4 017F
Unendlich Granaten:	801F1BA8 0004

NBA Jam Tournament Edition

Eigene Punkte:	8007D4D8 0000
Gegnerische Punkte:	8007D4D4 0000

Rapid Reload

Unendlich Energie:	801E3660 0060
Unendlich Power:	801BBC64 9080

Rayman

Unendlich Leben:	801E 4230 0003
Unendliche Energie:	801F 8Eb0 0004

Ridge Racer

Schwarzes Auto:	0x800856D2,0x000C
Unendlich Zeit:	0x80136198,0x099F
Bessere Geschwindigkeit:	0x80085770,0x07FF
Bessere Beschleunigung:	0x80085782,0x00FF

Tekken

Unendlich Energie Player 1:	0x8012307A,0x007D
Unendlich Energie Player 2:	0x801240AE,0x0080
Ganryu:	0x800E57E4,0x0110
Anna:	0x800E57E4,0x010F
Wang:	0x800E57E4,0x010E
Lee:	0x800E57E4,0x010D
Heihachi:	0x800E57E4,0x010C
Kuma:	0x800E57E4,0x010B
P. Jack:	0x800E57E4,0x010A
Armour King:	0x800E57E4,0x0109
Kunumitsu:	0x800E57E4,0x0108

Thunderhawk 2 Firestorm

Unendlich Waffen:	0x8007362a,0x0063
	0x8007362c,0x0063
	0x8007362e,0x0063
Unendlich Energie:	0x800734b8,0x00d5
Mission Complete:	0x80073694,0x0000

wipEout

Rapier-Modus:	d01f7018,0000
	801f7018,0001
Rapier-Level:	d01f7018,0001
	801f7042,0101
Unendlich Restarts:	d01f7014,0802
	801f7014,0803
Unendlich Turbo (1):	c013cb42,ff00
	8013cb42,ff09
Unendlich Turbo (2):	c0124096,ff00
	80124096,ff09
Unendlich Turbo (3):	c011ed3a,ff00
	8011ed3a,ff09

Die vier letztgenannten Codes funktionieren nur, wenn man das Spiel folgendermaßen startet: One Player, Weapon Class, Championship, Ab Systems, John Dekka.

Sega Saturn

Bug

Hauptcode:	f6017588 c304
Unendlich Leben:	0602556E 0009
Unendlich Energie:	0602552E 0009

Clockwork Knight

Hauptcode:	f6003038 c305
Unendlich Energie:	360438dc 0003
Unendlich Zeit:	060583c8 012d
Unendlich Leben:	360438e5 000f

Daytona USA

Hauptcode:	f6000914 c305
Unendlich Zeit:	0600932a 0009
Alle Wagen, Pferd:	0601d4c6 0009
	0601d4c8 0009

Galactic Attack

Unendlich Leben:	160E AC34 0003
Maximal gepowerte Waffe:	160E AC36 0400

Panzer Dragoon

Hauptcode:	f601e59c c305
Scenic-Modus:	16084de6 0002
Magician-Modus:	16084db6 0002
Unendlich Credits:	16084da6 0003
Practice-Modus:	16084dae 0004
Level 0:	16084dae 0000
Instant Game:	16084dd6 0002

Shinobi X

Hauptcode:	F602ADF8 C305
	B6002800 0000
Unendlich Dolche:	160252da 0063
Unendlich Drachen:	160252E2 0001
Unendlich Energie:	160EA41a 0006
Unendlich Leben:	160252dc 0009

Victory Boxing

Hauptcode:	F6000914 C305
	B6002800 0000
Unendlich Kraft:	1605bc66 ff00
Unendlich Kondition:	1605bc72 ff00
Max. Geschwindigkeit und Ausdauer:	160457b0 fbfb
	160457b2 fbfb

Virtua Fighter

Hauptcode:	f6000914 c304
	b6002800 0000
Vergrößerte Kämpfer:	160914d2 3000

Die Action Replay™ Module für Sony PlayStation und Sega Saturn bekommt Ihr im Fachhandel oder direkt bei Dataflash Tel.: 02822-68545

Game ZONE

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

SUPER NES

Action Replay MK3	79,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Joypad	79,90
Joypad Verlängerung	19,90
Actraizer eu	49,90
Actraizer 2 d	69,90
Addam´s Family us	29,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Batman Forever d	99,90
Battletank 2 eu	49,90
BC Kid d	49,90
Beavis & Butthead d	69,90
Biker Mice from Mars d	89,90
Blackhawk d	49,90
Bluesbrothers d	29,90
Bomberman 2 eu	49,90
Brainlord us	99,90
Bubsy d	49,90
Castlevania Vampire d	119,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	69,90
Crazy Sports eu	49,90
Demolition Man d	99,90
Dragon Bruce Lee d	49,90
Dragon View us	99,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Empire Strikes back d	99,90
Equinox eu	49,90
Eye of Beholder us	89,90
Final Fantasy 3 us	139,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA ´96	109,90
Fun & Games d	39,90
Gemfire us	99,90
Gods d	49,90
Gooftroop d	69,90
Hagane eu	49,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hunt for Red October us	29,90
Hurricanes d	49,90
Illusion of Time d	119,90
Indiana Jones d	69,90
International Soccer 2	129,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden ´95 d	59,90
Junglestrike d	99,90
Kirby´s Ghost Trap d	99,90
Lemmings 2	39,90
Lords of Darkness us	79,90
Lufia us	99,90
Magical Quest d	39,90
Magic Boy eu	49,90
Magic Sword eu	39,90
Marko´s Magic Football eu	69,90
Mario 2 d	119,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
Megaman 7 d	99,90
Megaman X d	69,90
Megaman X 2 d	79,90
Metroid eu	79,90
Mickeymania d	49,90
Mickey & Minnie d	79,90
Mighty Max d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA T.E. d	79,90
NHL ´95	69,90
NHL ´96 d	109,90
On the Ball d	49,90
Operation Logic Bomb us	19,90
Pagemaster eu	59,90
Parodius d	49,90
Plok eu	49,90
Powerdrive d	59,90
Powerrangers Fighting us	119,90
Prehestoric Man d	89,90
Primal Rage d	99,90
Punch Out d	89,90
Putty Squad d	49,90
Rainbow Bell	49,90
Return of Jedi d	99,90
Roadrunner	49,90
Robocop Terminator d	59,90
Robotrek us	89,90
Rock´n Roll Racing d	89,90
Rocky Rodent us	29,90
Secret of Evermore us	139,90
Secret of Mana d	119,90
Shadowrun d	99,90
Soccer Shotout d	99,90
Soulblazer d	89,90
Sparkster d	69;90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Startreck Next Gener. d	119,90
Streetracer d	49,90
Syndicate d	49,90
T 2 Arcade d	39,90
Themepark d	119,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	49,90
Turrican 2 d	99,90
Unirally d	99,90
Virtual Soccer eu	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Weaponlord eu	119,90
Wingcommander	49,90
Wizardry V us	89,90
Wolverine eu	49,90
World Heroes d	99,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	49,90
Yoshi´s Island	119,90

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Infrorot Joypads	39,90
6 Button Infrarot Pads	89,90
Joypad Verlängerung	19,90
4 Spieler Adapter	69,90
Abraham´s Battletank d	59,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Alex Kidd d	39,90
Alienstorm d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	29,90
Batman Forever d	89,90
Battletoads d	29,90
Beavis & Butthead d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Boogerman d	49,90
Bubsy 2 d	39,90
Captain America	29,90
Captain Planet d	29,90
Castlevania d	49,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Comix Zone d	109,90
Corporation d	29,90
Crackdown d	29,90
Crackdown I	19,90
Crudedudes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
David Robinson d	29,90
Death & Ret Superman d	79,90
Demolition Man d	79,90
Dino Dini Soccer d	29,90
DJ Boy d	29,90
Double Clutch d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	39,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Duke d	39,90
Earthworm Jim d	69,90
Earthworm Jim us	59,90
Earthworm Jim 2d	99,90
Eternal Champions d	49,90
Ex Mutants d	29,90
Fantasy Zone d	39,90
Fatal Fury d	49,90
Fatal Rewind d	29,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA ´96 d	89,90
Fire Shark d	49,90
Flink d	39,90
Flintstones d	59,90
Galahad d	29,90
Garfield d	109,90
Generations Lost d	39,90
Ghouls´n Ghosts d	39,90
Gynoug d	29,90
Havoc d	39,90
Hellfire d	29,90
Hulk d	29,90
Izzy´s Quest d	79,90
Jewel Master d	29,90
John Madden 92 d	29,90
John Madden ´96 d	89,90
Justice League d	49,90
Last Battle d	39,90
Lemmings 2 d	49,90
Light Crusader d	119,90
Maximun Carnage d	49,90
Megalomania d	39,90
Megaturrican d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
Micro Machines 96	99,90
Monaco GP 2 d	79,90
Mutant League Football d	39,90
Mystic Defender d	39,90
NBA Jam Tournament d	79,90
NBA Live 96	89,90
NHL ´95 d	39,90
NHL ´96 d	99,90
Ottifanten d	29,90
Paperboy d	29,90
Paperboy 2	29,90
Paws of Fury	39,90
Pete Sampras ´96	99,90
PGA Tourgolf ´96	99,90
Phantasy Star 4 d	119,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	59,90
Power Rangers 2 d	109,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	79,90
Punisher d	69,90
Puggsy d	29,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
RBI Baseball ´94	39,90
Riskey Woods d	39,90
Roadrash 3 d	69,90
Robocod d	39,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shadowrun us	89,90
Shaq Fu d	49,90
Skitchin d	49,90
Slam Master d	59,90
Snake Rattle´n Roll d	39,90
Sonic 3 d	89,90
Sonic Spinball d	59,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	49,90
Stargate d	49,90
Steel Talons d	39,90
Streets of Rage	39,90
Subterrania d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Syndicate d	49,90
Talmit´s Adventure d	29,90
T2 Arcade	39,90
Thunderforce 4 d	99,90
Tiny Toons d	59,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jam & Earl 2 d	49,90
Toki d	49,90
Total Fussball d	109,90
Toughman Boxing	49,90
True Lies d	49,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	99,90
Vermillion	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
Winterolympics	39,90
World Class Soccer d	29,90
World Cup USA d	39,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zero Wings d	29,90

Info-Gutschein !!!
(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: ____________________

____

Anschrift: ____________________

____

Systeme:
- Nintendo ☐
- Sega ☐
- Sony ☐
- MS-DOS ☐

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japansches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 300,-- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90.

Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

Charts

Marc Küpper / Flying Arts

1. Virtua Fighter 2 (Sat)
2. Panzer Dragoon 2 (Sat)
3. Ridge Racer Revolution (PSX)
4. Raiden Project (PSX)
5. Donkey Kong Country 2 (SNES)
6. Vampire Hunter (Sat)
7. Alien Trilogy (PSX)
8. Total NBA'96 (PSX)
9. X-Men (Sat)
10. Sega Rally (Sat)

Händler / Februar-März

1. Total NBA'96 (PSX)
2. Alien Trilogy (PSX/Import)
3. Vampire Hunter (Sat/Import)
4. Thunderhawk 2 (PSX)
5. Mystaria (Sat)
6. Road Rash (PSX)
7. Panzer Dragoon Zwei (Sat/Import)
8. Donkey Kong Country 2 (SNES)
9. Shockwave Assault (PSX)
10. Sim City 2000 (Sat)

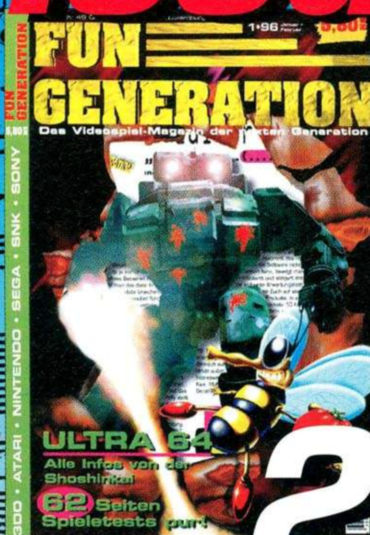
Fun Generation / April-Mai

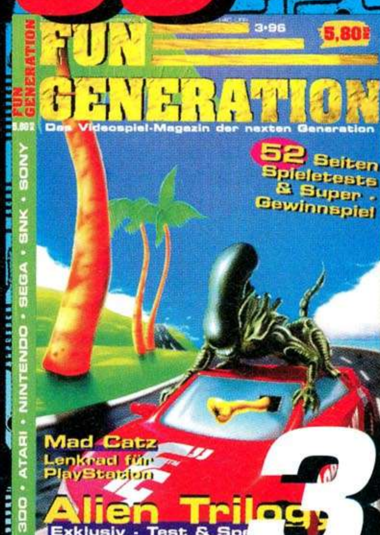
1. Road Rash (PSX)
2. The Need for Speed (3DO)
3. Sega Rally (Sat)
4. Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
5. Indiziertes Spiel (PSX)
6. Worms (PSX)
7. Ridge Racer Revolution (PSX)
8. Wing Commander III
9. Lode Runner (Sat)
10. Alien Trilogy (PSX)

Diese Rubrik soll in Zukunft bei uns nicht mehr fehlen. Wir liefern Euch die aktuellen Verkaufscharts, die persönliche Hitliste einer Persönlichkeit aus der Branche und unsere Redaktions-Lieblinge. Zukünftig bestimmt auch Ihr Eure persönlichen Top Ten. Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolenbesetzer mit Systemangabe auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an:Fun Generation · Favourites · Beim Grafeneckart 12 · 97070 Würzburg. Zu gewinnen gibt´s diesmal: 1 x Hi-Octane (PSX), 1 x Theme Park (Saturn), 1 x NHL 96 (SNES), Der Einsendeschluß ist der 2.5.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!!

Back Issues







Fun Generation 6/95	☐	je 5,80 =	☐
Fun Generation 1/96	☐	je 5,80 =	☐
Fun Generation 3/96	☐	je 5,80 =	☐
		+ Porto	3,- DM
Gesamtbetrag:			☐

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · Beim Grafeneckart 12 · 97070 Würzburg



Messe

ECTS Frühjahr ´96

Wir waren für Euch in London und berichten über die neuesten Spiele, Trends und Klatsch von der größten europäischen Videospielmesse. Dazu ein Ausblick auf die E3, die im Mai in Los Angeles stattfindet.

Second Round

Alles über die lang- **Tekken 2** erwartete Umsetzung des Spielhallenhits für die PlayStation.

Das Böse ist unter uns!

Ausführlicher Test des Horrorkults **Resident Evil.**

Silberne Zeiten!

Wir eröffnen den FUN GENERATION-CD Pool und organisieren Euch die besten Spiele-Demos.

...ab 08.05.96

IMPRESSUM

Fun Generation
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Beim Grafeneckart 12
97070 Würzburg
Hotline: Di 18.00 - 20.00
Tel: 0931 / 572581
Fax: 0931 / 572570

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich

Chef vom Dienst:
Martin Weidner

Art Director:
Kai Neugebauer

Layout:
Stephan Girlich,
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Endres, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Philipp Noack, Wolfgang Müller, Julian Ossent

Titel: Bullfrog, Kai Neugebauer

Geschäftsführer CyPress Verlagsgesellschaft mbH:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel: (0931) 572559
Fax: (0931) 572437

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb
Tel: (0931) 418-2198

Nachdruck: © 1996 by CyPress Verlagsgesellschaft mbH, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Beim Grafeneckart 12
97070 Würzburg

Anzeigenservice:
Rolf Ganzer,
Tel: (0931) 572559

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 1 vom 1.9.1995

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg, Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Underworld - REZ, Dubnology - Journeys Into Outer Bass, Trancemaster 11, Kalkofes Mattscheibe, Dolby Surround by Yamaha, The Need For Speed, Mike Tyson, FC Bayern München.
Special Thanx: Order In Time, Dynatex, Flying Arts, Theo Kranz Games, Spielraum Erlangen.
Very Special Thanx: World Of Action, Dennis Mendel.

CyPress Verlagsgesellschaft mbH ist ein Unternehmensbereich der Vogel Medien Gruppe.

10 von 10
FUN GENERATION

88%
VIDEO GAMES

85%
MEGA FUN

„WORMS IST KULT"
(MEGA FUN)

„WORMS MACHT SÜCHTIG"
(MANIAC)

„DIE LEMMINGE SIND TOT"
(PC JOKER)

„BOMBERMAN VERSTAUBT IM REGAL"
(VIDEO GAMES)

WORMS

Eindeutiger geht es nicht, auch wenn es die Konkurrenz wurmt. Wer hätte gedacht, daß Würmer geniale Strategen sind, äußerst geschickt im Umgang mit Waffen und obendrauf einen gewissen Hang zur Schadenfreude haben? Die Zeiten haben sich geändert, seitdem Würmer wehrpflichtig sind. „Nicht selten fängt man mit drei Kumpels abends ein Spielchen an, um irgendwann festzustellen, daß es draußen gerade hell wird." Fun Generation







ocean · LAGUNA VIDEO GAMES® · TEAM17

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.



Wie Basketball im Fernsehen: mit den bekanntesten Spielern in voll besetzten 3D-Arenen, total natürlichen Bewegungsabläufen, Wahnsinns-Action, verschiedenen Perspektiven, Review und Slow Motion, Kommentaren und Live-Soundeffekten. Nur – ihr spielt selbst!



Hey. Wenn dir Total NBA '96 zu viel Action ist, spiel doch hiermit!





PLAYSTATION VON SONY
DAS IST KEIN SPIEL

Spielehotline: Deutschland 069-66 54 34 00
Schweiz 052-157 11 33 (86RP./Min)